

ИГРОМАНИЯ 04 (55) 2002
ISSN 1560-2583
9 771560 258002

ИЗ ПЕРВЫХ РУК!
БЕТА-ВЕРСИЯ
WARCRAFT III
СУДНЫЙ ДЕНЬ
НАСТАЛ

КЛАНОВЫЕ
ВОЙНЫ
ОНЛАЙНА
INFANTRY

НОВЫЙ
ОБЛИК ДЛЯ
**MEDAL OF
HONOR**

PENTIUM 4
2200 MHz
В ИГРАХ

ПО СЛЕДАМ
НЕВИДАННЫХ
ЗВЕРЕЙ
Action Forms и Герберт Уэллс против Чарльза Дарвина
ВИВИСЕКТОР

СЕНСАЦИЯ!

ВРАТА БАЛДУРА
ДЛЯ **DIABLO II**
УНИКАЛЬНЫЙ BALDUR'S GATE MOD ДЛЯ DIABLO II
НА КОМПАКТЕ "МАРИИ" III

RPG MAKER
2000

ТАИНСТВО
ТВОРЕНИЯ



БОЛЕЕ
250
ИГР
в номере и на CD

МАКСИМУМ ОЗ
**MAX
MAX**
МАКСИМУМ

- ЖДЕМ**
- Icewind Dale 2
 - Knights Shift
 - Nightmare Creatures 3
 - The Sims: Vacation
 - Atma ♦ Chaser
 - Chrome ♦ Deadlands
 - Grand Theft Auto 3...

- ИГРАЕМ**
- C&C Renegade ♦ Warrior Kings
 - Serious Sam: The Second Encounter
 - Sid Meier's SimGolf
 - Tropico: Paradise Island
 - Hooligans ♦ Rock Manager...
- В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ**
- Might & Magic IX: Writ of Fate
 - Unreal Tournament 2
 - Neverwinter Nights ♦ Warcraft III
- ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА**
- Darkened Skye ♦ C&C Renegade
 - Heroes 3,5: In The Wake Of Gods...

ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЛУЧШЕЕ ДЛЯ

COUNTER-STRIKE

ПЕРВЫЙ ПОДОБНЫЙ ПРОЕКТ В МИРЕ!

НЕОБХОДИМЫЕ ПАТЧИ

100 ОБОЕВ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА

70 НОВЫХ КАРТ

65 МОДЕЛЕЙ ИГРОКОВ

35 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ

5 ПОЛНОЦЕННЫХ НАБОРОВ

2 ИНТЕРЕСНЕЙШИХ ФИЛЬМА

А ТАКЖЕ:

ДЕМКИ И МИНИ-ИГРЫ

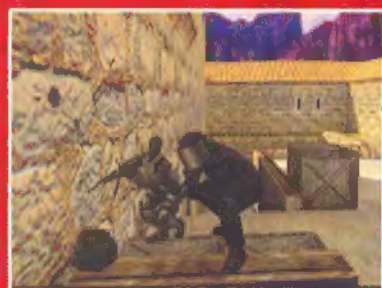
БОТЫ И СКРИПТЫ

КОМИКСЫ И ПРИКОЛЬНЫЕ КАРТИНКИ

ВСЕ СОФТ ДЛЯ РЕДАКТИРОВАНИЯ

ВСЕ CS-СТАТЬИ "ИГРОМАНИИ"

И МНОГОЕ ДРУГОЕ!



Компакт-диск включает в себя различные дополнения и программы для Counter-Strike. Распространяется в стандартной комплектации типа (jewel) отдельно от журнала "Игромания". Купить компакт-диск можно в местах продаж компьютерных CD-ROM.

В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ 2002

ПРИВЕТСТВУЮ! Как вы понимаете, на дворе — не просто даже месяц апрель, во время которого весна окончательно вступает в свои права, изгоняя остатки зимы и выталкивая последние сугробы снега в залолаживающиеся первыми грозовыми тучами небо. На дворе — Первое Апреля. День дурачущих и одураченных. Уникальный день, когда все считают себя идиотами и искренне сему факту радуются. И, конечно же, вы ждете от меня, что в своем главноредакторском слове я тоже присоединюсь ко всеобщему угарному веселью и тоже постараюсь сказать вам нечто такое, что будет полнейшей ложью, но выглядящей в достаточной степени убедительно, чтобы вы посчитали ее за правду. Однако — я не стану этого делать. Не стану, так как не мне конкурировать и тягаться с новым спецвыпуском, который мы собираемся в скорости выпустить в продажу. Спецвыпуск носит рабочее название «Компьютерно-Игровой Юмор: От Тетриса до наших Дней» и будет полностью посвящен, как и следует из его наименования, компьютерно-игровому юмору во всех формах и проявлениях. Объем издания составит 96 страниц стандартного журнального формата (в секретных канцелярских кругах известного также как «формат А4»), под завязку напичканных... Анекдотами и шутками. Веселыми реальными историями. Рассказами от маститых и не очень писателей. Сенсационными курьезами игровой индустрии, и даже — игровой журналистики. Откровениями о смешных эпизодах, случившихся у разработчиков в ходе создания наиболее хитовых игр. И многим другим, причем все — по теме компьютерных игр! Плюс — компакт-диск, на котором вы обнаружите подборку самых прикольных и забавных игровых модификаций, а плюс к ним — кучу обзоров и всякого прочего добра по компьютерным играм. Все перечислять бессмысленно: во-первых, потому что слишком долго, а во-вторых, потому что проект сейчас находится на стадии окончательного додумывания, и пока что еще просто не все до конца известно. С детальной информацией о проекте вы сможете ознакомиться в следующем номере.

О будущем поговорили — пора перейти к настоящему. И первое, на что хотелось бы обратить ваше внимание, это глобальное весеннее изменение дизайна самого монументального журнального раздела — «Rulezz&Suxx». Раздел получил совершенно нестандартное для «Игромании» оформление, и нам всем было бы очень интересно узнать, насколько вам понравится его новый облик.

Следующий немаловажный момент — возвращение двух «мигрирующих» (публикуемых не в каждом номере) рубрик. Во-первых, это литературная «Перекресток миров», в которой вас встретит потрясающий рассказ Федора Чешко «Добро пожаловать в Несандертап». Рассказ, который многих заставит задуматься. И во-вторых, это «Игровое кино», содержащее в себе истинно сенсационный материал — прочтите.

Дальше. В «Игромании» окончательно устоялась и, так сказать, легализовалась такая вещь, как «тема компакта». В принципе, она существовала и до того — достаточно вспомнить Heroes 3.5: In The Wake of Gods, которым встретил вас наш второй номер. Статьи говоря, сейчас создается

русская версия Heroes 3.5, которая в скорости будет окончательно готова и, скорее всего, тут же окажется на компакт-диске очередного номера. Так вот: «тема компакта» отныне будет присутствовать в каждом номере, и каждый раз это будет некий ад-он или фундаментальный игровой мод, который достоин того, чтобы считать его отдельной игрой, причем — с высочайшим рейтингом (самый яркий пример подобного — Counter-Strike). На сей раз в роли «темы компакта» выступил уникальный мод для Diablo II, преобразующий его... в Baldur's Gate! За подробностями отсылаю вас к «CD-Мании».

Еще нынешний номер богат на сенсационные статьи о хитовых играх. И первым номером, безусловно, выступает «В центре внимания»... где вы сможете прочесть всю правду о том, каким же в действительности является Warcraft III. Нам удалось заполучить бета-версию ожидаемой всеми гениальной реал-тайм стратегии от Blizzard, и вы станете первыми, кто узнает самые свежие подробности. И это — далеко не единственное откровение номера!

Следующее, о чем мне хотелось бы сказать, уже не связано непосредственно с журналом. Речь идет об игроманском сайте, который, как все вы знаете, находится по адресу www.igromania.ru. Благодаря совместным усилиям Геймера и вернувшегося в ряды редакционного состава Святослава Торики на сайте появится музыкальный раздел, где каждый сможет скачать музыку из компьютерных игр. Основная часть музыки будет в MP3 файлах. Раздел находится в стадии финальной доработки и в скорости уже начнет функционировать.

Далее. Как вы правильно поняли из рекламы, находящейся слева от страницы с этим текстом, мы выпускаем компакт-диск «Лучшее для Counter-Strike». Это именно отдельный компакт-диск, который будет продаваться через стандартные точки распространения компьютерно-игровой продукции (ларьки, лотки, рынки и т.д.). О содержании компакта говорить совершенно нечего, так как это действительно сборник всего лучшего, что есть в подпольном мире для Counter-Strike, причем — с детальными описаниями и инструкциями по установке, причем — с картинками и иллюстрациями, причем — на мощнейшей основе движка игроманского компакта, причем — с музыкальным сопровождением, составленным из композиций на тему Counter-Strike. Мы сделали то, а чем вы могли только мечтать. И скоро ваша мечта появится в продаже. Скорее всего, в апреле, но есть вероятность, что немного позже. Ждите.

На этом все. Еще раз поздравляю вас всех с первоапрельским беспределом. Отсылаю к рубрике «Юмор», где вы сможете, помимо обычных подборок, прочесть краткие юморные произведения за авторством известных писателей Юрия Нестеренко и Леонида Каганова.

И — да, чуть не забыл! Насчет юмористического спецвыпуска, а котором я говорил в самом начале... собственно, с Первым Апреля вас, дорогие читатели! И пусть я буду единственным, на чью шутку вы попались. Если попались, конечно. Удачи!

P.S. В самом начале марта редакция переехала. Справа указаны новые телефон и адрес.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru



ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)
Зам. ген. директора
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
Зам. главного редактора
Святослав Торик (torick@igromania.ru)
Редакторы
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)
Федор Усоков (fedor@igromania.ru)
Николай Пегасов (pegasoff@rolemoncer.com)
Дизайн и верстка
Илья Галиев (ib@igromania.ru)
Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)
Программист
сайта и компакт-диска
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)
Вспомогательный состав
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Илья Викторов (orange@igromania.ru)
Madri Divoff (xvs@igromania.ru)
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Алексей Бутрин (bool@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka@igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина (kat@igromania.ru)
Корректор
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)
(podpiska@igromania.ru)
Сергей Смаков, Константин Сачков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
тел./факс 348-17-32
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109364, г. Москва, Люблинская д. 104, МГИДО (Игромания).

Тел. (095) 348-17-32
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy, Finland
Печать компакт-диска: "Ark system"
(095) 748-0730/31/32, office@arkad.com,
www.arkad.com.

© «Игромания», 1998-2002.
Тираж 54.800.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 04-12

Игры	04
Индустрия	08
Россия	10
Даты выхода игр	10
Интересности	12
Даты выхода локализаций	12

CD-МАНИЯ 14-22

Руководства и прохождения	14
ИГРОВАЯ ЗОНА	14
Демоблок	19
Deathmatch	20
По журналу	20
Мозговой штурм	21
Софтверный набор	21
Драйвера	22
Всякое разное	22

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 24-43

В разработке: Первый взгляд	24-27
Icewind Dale 2, Knights Shift	24
Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness, Snapshot! Paparazzi	25
SuperPower, The Sims: Vacation	26
World War 2: D-Day to Berlin, Y-Project	27

В разработке: Будем ждать? 28-43

Chaser	28
Chrome	30
Atma: The Mythic Light of India	32
Deadlands	34
Robin Hood: Defender of the Crown	36
Knights of the Cross	38
Medieval: Total War	40
Grand Theft Auto 3	42

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 44-52

Unreal Tournament 2	44
Neverwinter Nights	45
Might & Magic IX: Writ of Fate	46
Warcraft III	48

R&S: ВЕРДИКТ 54-73**Вердикт: Краткие обзоры 54-57**

Destroyer Command, Guilty Gear X, Monet and the Mystery of The Orangerie Museum	54
Nascar Racing 2002, Shadow Force: Razor Unit	55
Starship Unlimited 2: Divided Galaxies, Tux Racer, VET Emergency	56
Гилберт Гудмейт, Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: The Legacy Of The Dragon)	57

Вердикт: Дождались! 58-73

Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сэм: Второе Пришествие)	58
Command & Conquer: Renegade	60
Tropico: Paradise Island	64
Warrior Kings (Лорды Войны)	66
Hooligans: Storm over Europe	68
Rock Manager	70
Sid Meler's SimGolf	72

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА 74-80

Взгляд сквозь железо	74
Вивисектор. Action Forms и Герберт Уэллс против Чарльза Дарвина	76
Сделай это быстро! Quake Done Quick: спринт с препятствиями	80

ИГРОВОЕ КИНО 82-83

Великолепная семерка	82
----------------------	----

DEATHMATCH 84-92

Новости Deathmatch	84
Quake III: Arena	84
Unreal Tournament	85
Counter-Strike	86
Aliens vs Predator 2: Свежее дыхание в мультиплеере	88
Deathmatch: Киберспорт	90

ВСКРЫТИЕ 94-97

Medal of Honor: Allied Assault. Идеальная война	94
---	----

МАСТЕРСКАЯ (ex-МАТРИЦАПЛЮС) 98-104

Третье измерение виртуальности. Редактор трехмерных моделей MilkShape 3D	98
Серьезное редактирование 4. Создание моделей для Serious Sam	100
Игровые редакторы. Comanche 4, Darkstone, Star Trek: Armada, Tom Clancy's Ghost Recon	103

САМОПАЛ 106-107

Я получил эту роль! Основы работы с RPG Maker 2000	106
--	-----

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

2002 FIFA World Cup	08
4x4 Evolution 2	139
Age of Empires 2: The Conquerors	14
Aliens vs Predator 2	14, 88
Atma: The Mythic Light of India	32
Battlecruiser Millennium	138, 139
Black and White: Creature Isle	139
Blood	139
Capitalism 2	138
Carmageddon	83
Chaser	28
Chrome	30
Comanche 4	103
Command & Conquer: Generals	06
Command & Conquer: Renegade	14, 60
Command & Conquer: Tiberian Sun	14
Commandos	82
Counter-Strike	15, 86
Darkened Skye	14
Darkstone	103
Deadlands	34
Destroyer Command	54
Deus Ex	83
Diablo	82
Diablo 2: Lord of Destruction	17
Disciples II: Dark Prophecy	138
Doom 2	17
Empire Earth	17
Fallout 3	12
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	17
FIFA 2002	17
Fifth Element	139
Final Fantasy XI	10
Gladiators	12
Gorasul: The Legacy Of The Dragon	57
Grand Prix World	138
Grand Theft Auto 3	42
Guilty Gear X	54
Half-Life	17, 82
Heroes of Might & Magic 3	17
Heroes of Might & Magic 3.5: In The Wake of Gods	14
Hooligans: Storm over Europe	68
Icewind Dale 2	06, 24
Infantry	130
Insane	17
Jurassic Park: Project Genesis	06
Kingdom Under Fire Gold Edition	138
Knights of the Cross	38
Knights Shift	24
Lineage: The Blood Pledge	04
Mafia: The City of Lost Heaven	04
Max Payne	18
Medal of Honor: Allied Assault	18, 94, 138, 139
Medieval: Total War	40
Microsoft Flight Simulator	139
Microsoft Train Simulation	18
Might & Magic IX: Writ of Fate	46
Monet and the Mystery of The Orangerie Museum	54
Nascar Racing 2002	55
Necroclade: Dead Must Die	08
Neverwinter Nights	45
Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness	25
Nuclear Strike	139
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	18
Operation Flashpoint: Resistance	08
PacMan All Stars	04
Planescape: Torment	138
Quake	80

Quake 3	18, 84
Quake 3: Sidrial	138
Red Alert 2: Yuri's Revenge	19
Red Faction	19
Return to Castle Wolfenstein	19
Robin Hood	04
Robin Hood: Defender of the Crown	36
Rock Manager	12, 70
Serious Sam	100
Serious Sam:	
Second Encounter	14, 58, 138, 173
Shadow Force: Razor Unit	55
Sid Meler's SimGolf	72
Snapshot! Paparazzi	25
Star Trek: Armada	103
Star Wars: Galactic Battlegrounds —	
Clone Campaigns Expansion	06
StarCraft 2	04
Starship Unlimited 2:	
Divided Galaxies	56
Stronghold	19
SuperPower	26
SWAT 4: Urban Justice	06
The Partners	06
The Sims	19
The Sims: Vacation	26
Thief	83
Tom Clancy's Ghost Recon	103
Tropico: Paradise Island	64, 174
Tux Racer	56
Unreal	83
Unreal Tournament	20, 85
Unreal Tournament 2	44
Valhalla Chronicles	12
VET Emergency	56
Warcraft 3: Reign of Chaos	08, 48
Warrior Kings	66
Wasteland Wolf	10
Witchhaven	139
World War 2: D-Day to Berlin	27
X-COM: Alliance	12
Y-Project	27
Вивисектор	76
Гилберт Гудмейт	57
Горасул: Наследие Дракона	57
Демиурги	138
Казаки:	
Последний Довод Королей	14
Карлик-Нос	12
Крутой Сэм: Первая Кровь	14
Крутой Сэм:	
Второе Пришествие	58, 138
Лорды Войны	66
Руна	14
Внекомпьютерные игры	
Action!	148
Dominion Rules	148
Exalted	148
GURPS SteamPunk	148
Lord of the Rings RPG	150
LotR: Fellowship of the Ring	148
Mage	148
Magic: The Gathering	149, 154
Master Class	148
Metamorphosis Alpha	148
Warhammer 40k CCG	149
Werewolves	148
Гексостратегия	149
Искусство Волшебства	154

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ		108-124
Железные новости		108
Разгон		
Разгон №2		110
Экзотика		
HP DVD 100i. Универсальный солдат		112
Тестирование		
Pentium 4 2200 МГц. В чем сила, брат?		114
Цена производительности. Новые наборы системной логики. Путь Jet		118
Разумный компьютер		
Разумный компьютер за разумные деньги		123
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ		126-127
Закачиваем файлы, подключаем комп к TV без TV-out, изгоняем дьявола, апгрейдем учительницу, жгем болванки, правильно стираем BIOS		126
ИНТЕРНЕТ		128-137
Новости Интернета		128
Infantry. Клановые войны онлайн		130
Хос-тинг по сло-гам!		134
Интересное в сети		136
Игровые ссылки		137
КОДЕКС		138-139
Свежая подборка кодов		138
Easter Eggs для Medal of Honor: Allied Assault и Microsoft Flight Simulator		139
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА		140-149
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр		140
Властелин дайсов. Lord of the Rings RPG		142
Игровые клубы. Настольные игры и клубное движение		144
Искусство не-Волшебства, или о пользе неумения колдовать		146
Стандарт после Торmenta. Обзор складывающегося формата Тип 2		148
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ		150
"Добро пожаловать в Неандерталь" (рассказ)		150
ЮМОР		156-160
Анекдотический микс и забавные истории		156
Как писать программы для пользователя: Руководство программиста		158
Что я понял о жизни, играя в квесты		158
Краткое пособие детям по сборке домашнего компьютера из неликвидов		160
ПОЧТА "МАНИИ"		162-168
Придумываем игровые жанры, объявляем космополитический конкурс, страшаем широкоформатной "Игроманией"		162
МОЗГОВОЙ ШТУРМ		168-172
Скринтурс #04. Апрель (Первое число)		168
Тест #20: Смешные игры		170
Условия участия в конкурсах		172
Подведение итогов		172
МИКРОПОСТЕР		173-174
Serious Sam: Secound Encounter (Крутой Сэм: Второе Пришествие)		173
Tropico: Paradise Island		174
ЖУРНАЛЫ — ПОЧТОЙ!		176
МЕГАПОСТЕР "МАНИИ"		
Warrior Kings и Primitive Wars		
РЕКЛАМА В "МАНИИ"		

Обложка:

Игромания представляет:
"Лучшее для Counter-Strike!"
K-Systems
1С

2-я обл.
3-я обл.
4-я обл.

В номере:

1С 05, 07, 09, 11, 13, 23, 161, 169, 171, 175
Акелла 101, 131
Бука 117, 167
Медиа-Сервис-2000 53, 105,
Русский Экспресс 121
Руссобит-М 47, 49, 51, 63, 81,
Саргона 159
Точка.ру 125
Dataforce 133
WWW.IGROMANIA.RU 93



А почему у нас инейный
великан на мамонта похож?
Хобот ему еще
пририсуйте...

У нас мурда - как п.ч. slash,
считают, что ему его
отрезаем."



ИНЕЙСТЫЙ ВЕЛИКАН

Может быть его
целиком вставить,
раз уж оно краткое?

"Когда ж повстречались иней и теплый воздух, так что тот иней стал таять и стекать вниз, капли ожили от теплотворной силы и приняли образ человека, и был тот человек Имир, а инейные великаны зовут его Лургельмиром. От него-то и пошло все племя инейных великанов, как сказано о том в «Кратком прорицании Велльвы». Он был очень злой и все его родичи тоже. И сказывают, что, заснув, он вспотел, и под левой рукой у него выросли мужчина и женщина. А одна нога зачала с другою сына. И отсюда пошло все его потомство — инейные великаны. А его, древнейшего великана, зовем мы Имиром."

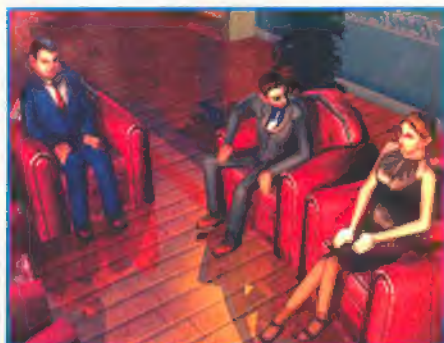
Какая-то порнография получается.
А цензура пропустит? А если это
дети прочитают?

«Младшая Эдда», Снорри Стурлусон
(перевод О. А. Смирницкой)



что и раньше: на протяжении 25 уровней, расположенных в шести разных мирах, жрать все, что попадается на пути, и избегать встреч с привидениями.

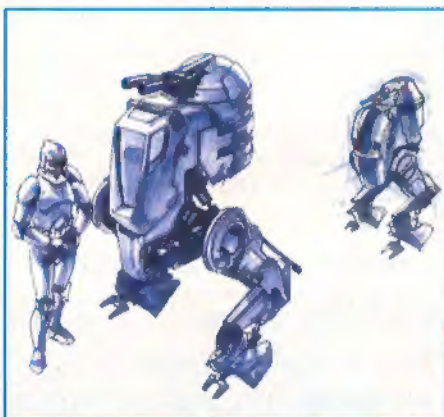
Мы не халевщики, мы The Partners



The Partners

Студия MonteCristo анонсировала небезлucrбый проект под названием **The Partners**, явно навеянный популярным телесериалом **Ally McBeal**. В руки геймеров попадет не совсем ординарная юридическая фирма, в штатном расписании которой числится 21 юрист. Что характерно, юристы не просто ищут клиентов и выступают в судах, но и заводят служебные романы, ревнуют друг друга, ссорятся и мирятся, и все это отражается на работе фирмы. Игроку предложат 21 миссию и более сотни сложных, хотя и довольно забавных юридических случаев. Просто **The Sims: Law Add-on** какой-то. **The Partners** выйдет в апреле.

Клоны лезут со всех сторон



Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns

Все прогрессивное человечество затаило дыхание и ждет премьеры. Какой премьеры? Вы еще спрашиваете?! Конечно же, **Star Wars: Attack of the Clones**. Второй эпизод великой саги придет в кинотеатры в мае 2002 года, и примерно в это же время **LucasArts** выпустит **Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns Expansion** — аддон к довольно успешной AoE-образной стратегии прошлого года. Как указано в официальном пресс-релизе, **Clone Campaigns**, конечно же, навеяны новым фильмом Джорджа Лукаса. Правда это или нет — мы еще посмотрим, а пока ознакомим вас с фактами: 14 новых сингловых сценариев, новые цивилизации, новые средства передвижения и более 200 новых юнитов. Сила!



C&C: Renegade

У Westwood намечается двойня

Что бы вы сделали, если бы вам в руки попала курица, несущая золотые яйца? Сколотили бы капиталчик, а потом отдали в пользование добрым людям? Вряд ли. Скорее всего, тряслись бы над курочкой и ждали бы, когда она закудахчет в очередной раз, предвещая появление нового золотого яйца. К чему такие лирические отступления? В свое время **Westwood** изобрела **Command&Conquer**. Много воды утекло с той поры, а старый добрый C&C живет и процветает. Согласно заявлению одного из основателей компании, **Луиса Кастла**, в настоящее время, закончив **C&C: Renegade**, **Westwood** работает над еще двумя RTS-проектами, основанными на вселенной **Command&Conquer**. Доподлинно известно, что одна из этих игр будет называться **C&C: Generals**, причем, по инсайдерской информации, это будет RTS с управлением огромными армиями, в которой окажется сильно сокращена система хозяйствования. Движок будет трехмерным, но точно не от **Emperor: Battle for Dune**. Выдет **C&C: Generals** уже осенью этого года.

Пособие по воспитанию динозавров

Динозавры вымерли, но память о них живет. Разработчики из австралийской студии **Blue Tongue Software**, засучив рукава по локоть и высунув языки от напряжения, создают стратегическую игру **Jurassic Park: Project Genesis**. Напомним, что предыдущим проектом **Blue Tongue Software** была неплохая стратегия **Starship Troopers**. На этот раз ребята снова взялись за перенос блокбастера на PC-платформу. Сюжетно игра будет тесно связана с шедевром Спилберга. Нам предстоит сначала построить парк развлечений, затем населить его динозаврами, а после, когда чудовища вырвутся на свободу, защищаться от них. Все удовольствие продлится ровно 12 миссий. **Jurassic Park: Project Genesis** разрабатывается одновременно как для персоналок, так и для X-Box. Одна неприятность докучает творцам — несмотря на то, что **Blue Tongue Software** рассчитывают порадовать публику дино-игрой уже в конце нынешнего года, аналогичный проект **Zoo Tycoon: Dinosaur Digs** от **Microsoft** ляжет на полки магазинов гораздо раньше.

И правосудие для всех?

Sierra с гордостью поведола миру о **SWAT: Urban Justice** — новой игре из популярной серии **SWAT**. Впрочем, не спешите радоваться, поклонники **combatsim**. В отличие от предыдущей части, **SWAT: Urban Justice** создается без лицензии полицейского департамента Лос-Анжелеса

СРОЧНО В НОМЕР

Icwind Dale 2 — как это банально!



Icwind Dale 2

Банальные истины потому и банальны, что практически всегда до безобразия справедливы. Говорили мы, что знаем о ведущейся разработке **Icwind Dale 2**, а студия **Black Isle** гордо хранила молчание. Говорили мы, что релиз ID2, скорее всего, состоится весной 2002 года, а издатель в Северной Америке **Vivendi Universal Games** демонстрировал свои планы релизов, где не было даже малейшего упоминания о "Долине Ледяного ветра". И все-таки мы оказались правы. В феврале **Black Isle Studios** наконец-то официально анонсировала **Icwind Dale 2**.

Сменилось целое поколение после событий оригинального ID. Снова — какая неожиданность! — орды орков, гоблинов и прочей нечисти атакуют северные города. Это означает только одно: пора собирать новую партию смельчаков и идти спасать Родину. Кардинальных новшеств не ждите, чтобы не расстраиваться: вселенная та же (**Forgotten Realms**), движок тот же (последняя игра **Black Isle**, где используется **Infinity Engine**), геймплей прежний; однако нужны ли фанатам AD&D/D&D эти пресловутые нововведения? Ведь появятся новые монстры, новые заклинания, новые локации и новые магические предметы. Ждать **Icwind Dale 2** осталось совсем недолго — ее выход намечен на 28 мая. Об остальном — читайте нашу статью в номере! Вас ждет раздел "R&S: В разработке — Первый взгляд!"



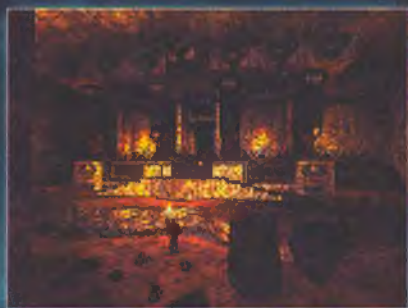
SWAT: Urban Justice

(подорожала, что ли?), а это, согласитесь, может многое изменить. Создатели серии решились на форменное святотатство; отойти от максимальной достоверности происходящего и позволить доминировать экшен-элементу. По словам разработчиков,

ЗДЕСЬ ВЫЖИВЕТ
ТОЛЬКО СЛАБЕЙШИЙ.



ГОТЧИКА



snowball.ru
ТЕХНОЛОГИЯ ТВОРЧЕСТВА

никто не собирается превращать SWAT в обыкновенную спецназовскую стрелялку. Однако новая игра выйдет несколько более упрощенной в плане геймплея. Действие переносится в ближайшее будущее. На протяжении 16 миссий SWAT будет восстанавливать правопорядок всеми доступными способами, вплоть до забивания злодеев насмерть прикладом. Персонажи станут быстрее двигаться, оружие — быстрее перезаряжаться. В арсенале бойцов появятся стволы, которые не используются спецназовцами Лос-Анжелеса. Разработка SWAT: Urban Justice на добротном движке Takedown 3D ведется уже почти два года, а релиза следует ждать в сентябре.

Восставший из ада

Выведен из анабиоза проект Necrocid: The Dead Must Die. Студия Novologic, наконец-то расквитавшаяся с Comanche 4, в спешном по-



Necrocid: The Dead Must Die

рядке доводит до ума игру, должную стать событием в мире survival horror. Согласно пресс-релизу издателя CDV, выход Necrocid: The Dead Must Die запланирован на сентябрь 2002 года. К этому сроку разработчики должны внести "необходимые изменения в геймплей и графику".

ИНДУСТРИЯ

В мире PC все хорошо



Diablo 2

Пока братья-консолистки продолжают сеять панику в душах геймеров, предпочитающих клавиатуру джойстику, заявляя, что дни компьютерных игр сочтены, повелители статистики из NPD Techworld утверждают обратное. Согласно их данным, в 2001 году было продано свыше 65 миллионов копий компьютерных игр на общую сумму в 1,42 миллиарда долларов. Оба показателя, пусть и незначительно, но выше, чем аналогичные за 2000 год. Главным бестселлером остается непотопляемый The Sims. Среди явных лидеров также замечены RollerCoaster Tycoon, Harry Potter and the Sorcerer's Stone, Diablo 2: Lord of Destruction и Max Payne.

Sierra поменяла паспорт



Sierra

Когда компания с раскрученным именем меняет свое имя, есть повод призадуматься, почему руководство пошло на такой значимый шаг. Причин может быть много, однако главной практически всегда являются наполеоновские планы начальства компании. Нет больше компании Sierra, просуществовавшей 22 года (и начиная с середины девяностых носившей название Sierra On-Line).

Ей на смену пришла Sierra Entertainment. На изменение паспортных данных компании подвигло огромное желание безгранично расширять спектр выпускаемых продуктов, а также выйти на рынок приставок нового поколения. Не жалко миллионов на замену рекламных постеров: главное, чтобы фамилия была благозвучной!

Воруют всюду

Знаете ли вы, что западная игровая индустрия страдает от пиратства гораздо больше, чем отечественная? Да, у них пиратская продукция не продается на каждом шагу, и тем не менее, ущерб от пиратов западные издатели несут несравнимо больший. Только в 2001 году американская игровая индустрия из-за компьютерных флибустьеров лишилась почти 2 миллиардов долларов. У бедных американцев воровали всюду, однако более всего в Корее и в Китае. На долю азиатов приходится свыше половины всей пиратской прибыли. Сейчас издатели просят правительство США принять меры против 50 стран, пойманных на интерактивном воровстве. В том числе — и против России.

Blizzard сырова, но справедлива



Warcraft 3

Компания Blizzard, уже неоднократно заявлявшая о своей большой не любви к читерам, начала очередной этап по борьбе с ними за чистоту жанра. В очередной раз был поднят на

Что за изменения и почему они потребовались — не уточняется.

Мама купит мне "Фифу"

Год за годом EA Sports, спортивное подразделение компании Electronic Arts, традиционно выпускает новую "Фифу", а народ традиционно ее покупает. Недавно анонсированный футбольный симулятор 2002 FIFA World Cup является логическим продолжением прошлогодней FIFA 2002. Дозволено не только пройти отборочный турнир чемпионата, но и принять участие непосредственно в Кубке мира. Нововведения настолько минимальны, что недостойны упоминания. Отдельной строки заслуживает разве что новая кнопка — для нанесения с лета красивых ударов по воротам (в том числе и через себя). Релиз 2002 FIFA World Cup состоится в апреле, то есть немного раньше начала самого Чемпионата мира, который пройдет в Японии и Корее.

СРОЧНО ВНОМЕР

Operation Flashpoint: сопротивление бесполезно



Operation Flashpoint: Resistance

Давно пройден Operation Flashpoint (в английской версии, которая некоторое время продавалась в столичных магазинах, локализация на подходе), да и Red Hammer лежит в сторонке по причине заезженности. Однако есть повод возродиться: компания Codemasters анонсировала Operation Flashpoint: Resistance, второй по счету аддон к блистательной игре от чешской компании Bohemia Interactive. Слухи о "довеске" подтвердились полностью. Фанаты даже точно вычислили дату релиза Resistance — 21 июня. Второй аддон является приквелом к OF, нам предлагают ознакомиться с предысторией военного конфликта между СССР и НАТО. Действие развернется на небольшом острове, куда вторглись злые и гадкие советские войска. Отставному спецназовцу Виктору Трошке придется взяться за оружие, чтобы присоединиться к повстанцам, борющимся за свободу. Новый сюжет, новые миссии, новые герои, новое оружие и боевая техника обойдется буржуинам в 19,9 долларов. Нам же, наследникам Страны Советов, вся эта благодать достанется несколько дешевле.

уши весь Battle.net и выявлены злостные нарушители. В результате проверки аккаунты игроков, балующихся в игре читами и хаками, были удалены без предупреждения. На официальном сайте Blizzard вывешено предупреждение: "Если вы будете уличены в использовании читов, ваш аккаунт удалит". Ком-

ЕВРОПА II



Оправданность
ожиданий – 100%
9.0/10 Игромания

Наш Выбор
4.5/5 GAME.EXE

«Играю я тут за Францию, ну и за Россией смотрю. Ситуация: Испания/ Англия/ Польша/ Казань и еще мелочь какая-то состоят в союзе. Только Россия на Казань рыпнулась, половину России сразу скушали. Но вроде ноги унесла, сидит значит тихо, думает... Ну вот альянсы поменялись, Россия опять войной на Казань. За это у нее еще пару провинций оттяпали. И какого, спрашивается, лешего?!! Пришлось срочно перейти за Россию играть и по уму отвоевывать все обратно. Такие дела.»

(Alex, www.snowball.ru/forums)

www.snowball.ru/eu2

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



paradox
interactive
www.paradoxinteractive.com



«ЕВРОПА: ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН»
УЖЕ В ПРОДАЖЕ



«ЕВРОПА II»
МАРТ 2002 ГОДА

пания также судит Гейнну огненную всем, кто незаконно копировал бета-версию Warcraft III и играет в сетевую версию без CD-key

Также Blizzard подала в суд на создателей BnetD — эмулятора Battle.net Эта маленькая программа без особых усилий создает якобы Battle.net сервер на локальной машине. К серверу можно приконнектиться, используя подставной IP, прописываемый для Warcraft 2 / Starcraft / Warcraft 3 beta в регистре Windows. Суд решился в пользу разработчиков "людей и орков"

Ни года без QuakeCon

Компания Id Software объявила, что ежегодный игровой фестиваль QuakeCon, в нынешнем

году обозначенный как QuakeCon 2K2, состоится 15-18 августа и пройдет, как обычно, в тесном городе Мескито. Онлайн-регистрация желающих принять участие в мероприятии начата 25 февраля. Дважды официальными играми фестиваля избраны Quake III Arena и Return to Castle Wolfenstein. Помимо турнирных соревнований, запланированы многочисленные выставки и пресс-конференции. Прошлый QuakeCon порадовал геймеров обилием информации о Quake IV и DOOM III. Предполагается, что и в 2002 году представители легендарной конторы Id Software не станут играть в молчанку и расскажут поподробнее о грядущих хитах

HomeStation отменяется

Сколько бы ни складывали анекдотов про Билла Гейтса и его восьмое чудо света — компанию Microsoft, оба чувствуют себя комфортно и уверенно в завтрашнем дне. Одни конторы разоряются, другие поглощаются, а Microsoft продолжает на всех парах мчаться к победе мирового капитализма. Работают люди, воплощают мечту "Microsoft — в каждый дом!". Одним из способов проникновения корпорации в квартиры граждан знающие люди называют HomeStation, секретную разработку Microsoft. По слухам, данная штука является мощным теле-видео-игровым устройством, совмещающим X-Box с PC и превосходящим их по всем параметрам. Впервые о HomeStation заговорили осенью прошлого года, и все ждали только официального подтверждения разработки. Облом, не дождался. Представители Microsoft опровергли слухи о HomeStation и заявили, что корпорация не планирует выпускать подобный агрегат не только в конце 2002 года (как утверждалось в Сети), но и в ближайшем обозримом будущем. Верить или нет — дело ваше

Кстати, несмотря на всяческие слухи, Уильям Гейтс-третий, более известный как Билл Гейтс, продолжает удерживать первое место в десятке богатейших людей мира. Состояние главы Microsoft за прошлый год уменьшилось с 58,8 миллиардов долларов до 52,8 миллиардов. Но тем не менее, факт Билл Гейтс — самый богатый человек в мире

Бесконечная "Последняя фантазия"

Японская компания SquareSoft полным ходом готовится к проникновению на рынок онлайн-ролевых игр. Главный козырь Square не спрятан в рукаве, а выставлен на всеобщее обозрение — Final Fantasy XI. Игра разрабатывается одновременно и для PS2, и для PC. Для первой FFXI выйдет в виде DVD-ROM, тогда как персональщиком достанется в виде обыкновенного CD. Для удобства игроков сейвы будут хра-

СРОЧНОЕ СООБЩЕНИЕ

Десяти двоек разработчиков

Как вы уже знаете, компания Gathering of Developers, созданная для выпуска игр независимых и талантливых разработчиков, развалилась в прошлом году, а вся ее линейка перешла к Take Two Interactive. Но не все потеряно! Как стало известно "ИГРОМАНИИ" из инсайдерских источников, первого апреля этого года самые известные и талантливые разработчики соберутся в городе Нэшвилл, Техас, для того, чтобы торжественно объявить об открытии компании 220 Monkeys (доман www.220monkeys.com уже зарегистрирован). Дополнительно известно, что в новой компании будут работать такие личности, как Билл Ролер (Blizzard), Луи Касл (Westwood), Джон Ромеро (ex-Ion Storm), Джон и Адриан Кармаки (Id Software), Леонард Боярский (Troika Games), Рэй Музыка (BioWare) и многие другие, не менее известные личности. Пока неизвестно, как сложатся отношения бывших конкурентов (особенно бывших сотрудников Id, Джона Ромеро и братьев Кармаков — их двое, а он один), но будем надеяться, что 200 Monkeys не повторит судьбу Gathering of Developers. Первые анонсы состоятся тогда же, первого апреля, а на майской E3 уже будут крутить ролики из разрабатываемых компанией игр!



ниться непосредственно на сервере, так что не имеет значения, PC или PS2-версию вы будете использовать. В Японии релиз консольной версии "Последней фантазии XI" запланирован на конец весны. Аналогичная компьютерная игра появится несколько позже. SquareSoft намерена выпустить несколько "экспансион-паков" для обеих версий в течение 2002 года

РОССИЯ

Wasteland Wolf мертв

Буквально в прошлом номере "Игромании" мы рассказали о "Волке пустынных земель" (Wasteland Wolf), российском ответе Fallout. Увы, Wasteland Wolf приказал долго жить. Причина тривиальна: желания разработчиков из студии Digital Geckos не совпадают с их возможностями. Долгих тринадцать

месяцев ребята трудились на голом энтузиазме, надеясь выдать на-гора шедевр, но не смогли воплотить мечты в жизнь. Не хватило опыта, нормальных программистов, движка, сюжетной определенности и, конечно же, денег. Жаль, очень жаль. "Все могло бы сложиться иначе, если бы не эти проклятые пробки"

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

Март

Va ha la Chronicles	01
Black Moon Chronicles Winds of War	01
Dark Planet	06
Warrior Kings	08
Diggies	08
War of the Battlecry I	13
Globa Operations	14
Freedom Force	14
Arabian Knights	16
New World Order	16
Far West	6
Rayman Areng	27
Tony Hawk 3	27
The Sims Vacation	27
Worms Best	27
Heroes of Might & Magic V	29
Might & Magic IX	29
Age of Wonders II The Wizard's Throne	29
USA Racer	29

Апрель

Fatherdale Guardians of Asgard	01
Halo	01
Hitman 2 Silent Assassin	01
Star Trek Bridge Commander	01
Dungeon Siege	02
Jed Outcast II	03
The Elder Scrolls III Morrowind	03
ARX Fatalis	16
Call of Duty: Dark Corners of the Earth	16
ORB	17
Grand Theft Auto	17
Beambreakers	18
Die Hard Nakatomi Plaza	26
503 A.D. The New World	29

Май

VIP	01
Black Moon Chronicles	01
Person Wars	02
Lock on Modern Air Combat	02
Dune Generations	03
Mafia The City of Lost Heaven	03
Sadler of Fortune Double Hex	08
Pac Man All Stars	15
Inferno Pan	15
Icewind Dale I	28
Davis Cup Tennis	28
Master of Orion	31
Age of Wonders I	31

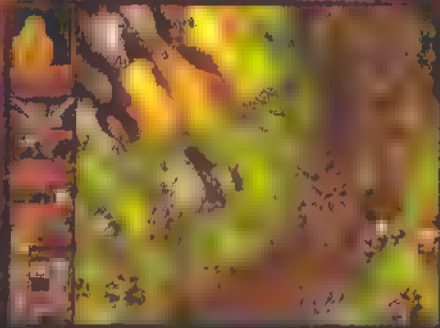
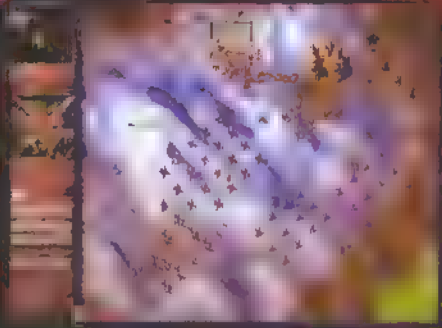
Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками

Вторая Корона



JOYMANIA

QZUXKEZ



ИГРУШКИ

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ

Война и Мир



snowball.ru
ТЕХНОЛОГИЯ ТВОРЧЕСТВА



Добро пожаловать в "Вальгаллу"

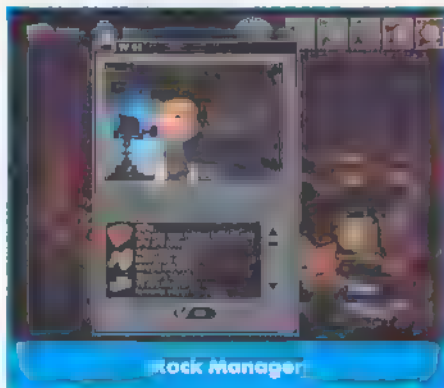


Студия Snowball Interactive и шведская компания Paradox Entertainment заключили соглашение о выходе в России ролевой игры Valhalla Chronicles. Игра, являющаяся типичным представителем жанра hack'n'slash, привлекательна прежде всего добротной проработкой скандинавских мифов и легенд, добавляющих сюжету ярких красок. Мир северян показан таким, каким он был в IX-XI веках, когда вся Европа трепетала при одном слове "викинги", однако не позабыта и магия (куда же без троллей и гномов?). Русская версия "Вальгаллы" выйдет приблизительно в мае 2002 года в рамках совместной серии snowball.ru 1C.

Продано!

Большой успех в России выпал на долю симулятора менеджера рок-группы Rock Manager, выпущенного snowball.ru/1C в рамках серии ORIGINALS (оригинальный английский вариант). Тираж, напечатанный с расчетом на полгода, разошелся всего за две недели. Ответственному издателю пришлось в спешном порядке допечатывать тираж, чтобы избежать перерыва в продажах. Статью об этой замечательной игре читайте в рубрике "R&S. ВЕРДИКТ".

К сожалению, у локализаторов игры, компании Snowball, до сих пор стоит вопрос "Как локализовать игру?" — адаптировать ее для российских пользователей с риском погрязнуть авторские права либо переводить как есть. Будем надеяться на первый вариант. Но в любом случае — локализованный вариант игры следует ждать не раньше мая.



Кто заказывал "Карлика Носа"?

В то время, когда западные разработчики ищут новые идеи для компьютерных игр, способные принести доход, отечественные продолжают "окучивать" классику. Причем выбор российских творцов зачастую озадачивает. Так, фирма 1C и студия СТВ принялись за создание игры по мотивам мультфильма "Карлик Нос". Проект пока находится на ранней стадии разработки, и даже команда, которая будет копировать над "Карликом Носом", пока полностью не укомплектована. Известна следующая информация: студия СТВ берется за графику и звук, трехмерности не дождемся, но 2D-графика ожидается на хорошем уровне. Дата релиза ориентировочно — конец 2002 года.

"Гладиаторы" XXI века

Компания "Руссоби-М" подписала контракт на издание на территории России и стран СНГ трехмерной RTS под названием Gladiators от французской команды Anxel Tribe. Цель игрока в "Гладиаторах" вполне стандартна — абсолютная власть. Никаким Древним Римом даже не пахнет, борьбу ведут три стороны: армия США, пришельцы и Галактические силы (брех, конечно, но это всего лишь игра). В течение трех компаний и более чем двадцати миссий вам придется сражаться на арене, чтобы найти лучших бойцов, с которыми можно побороться за трон.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Надежды геймеров питухотили

Многие ждали X-Com: Alliance, но, к сожалению, проект был закрыт в мае 2001 года волевым решением руководства компании Infogrames, признавшей его "бесперспективным". Поклонники серии не хотели верить в случившееся и предпочитали считать, что X-Com: Alliance просто "временно заморожен". 24 февраля 2002 года на официальном сайте Infogrames вновь был открыт раздел, посвященный злополучному тактическому шутеру с видом от первого лица "Ara!" — радостно завыли фанаты.

— "Мы же говорили!" Увы, тревога оказалась ложной. На следующий же день официальный представитель компании Infogrames сообщил, что сайт X-Com: Alliance был открыт по ошибке, а состояние проекта ничуть не изменилось по сравнению с мартом прошлого года. В тот же день страница "Альянса" вновь была закрыта. Надежды осталось только умереть.

Впрочем, поклонникам оригинальной тактико-стратегической серии X-COM наоборот следует ликовать. Дело в том, что Infogrames, обладающая правами на название "X-COM", передала Сиду Мейеру и компании Firaxis права на

разработку новой тактической игры в этой вселенной. Фанаты могут спать спокойно — Сид, как известно, веников не вяжет. Предполагается, что официальный анонс нового проекта состоится на очередной выставке E3, которая пройдет в мае этого года.

Кармак ненавидит GeForce 4

Главный программист id Software Джон Кармак разругал в пух и прах хваленый процессор GeForce 4 MX и настоятельно рекомендовал геймерам поберечь свои денежки и не покупать его. Мал, все равно для того, чтобы увидеть все красоты DOOM III, этого не хватит. По словам Кармака, папой и мамой GeForce 4 является семейство GeForce 2, а многие важные наработки GeForce 3 утеряны. Процессорное беспокойство Кармака вызвано тем, что ему бы хотелось, чтобы как можно больше людей сумели оценить DOOM III по достоинству.

Сочинение на тему Fallout 3

"Гадкий, гадкий Ферпос Урхарт," — причитали Fallout-маньяки, читая сочинение легендарного гейм-дизайнера на тему "Каким бы я сделал Fallout 3" — "Он только обещает, а ничего не делает!" Все правильно, разработка Fallout 3 не ведется, дизайнерские документы пылятся в архивах студии, а Урхарт предпочитает философствовать. Тем не менее, грех не послушать профессионала. Итак, если бы все было легко и просто, то Fallout 3 получился бы таким: полностью трехмерным, с прежней мрачной цветовой гаммой, с детально проработанной и быстрой игровой системой, скилл-пойнты стали бы играть гораздо большую роль, игру можно было бы пройти без единого выстрела, только с помощью переговоров.

Мечты, мечты... ■

Даты выхода отечественных локализаций

Название	Издатель/Разработчик	Дата выхода
Герои меча и магии IV (Heroes of M&M IV)	Бука/3DO	апрель
Заклятие (Spe Is of Gold)	Бука/Jonqui Software	апрель
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival/Fish Ink Akene Studios	весна 2002 года
Halfwayen (Halfwayen)	1C/Nival/Waradon	весна 2002 года
Pearl Harbor	1C/Nival/Waradon	весна 2002 года
(Pearl Harbor Zero Hour)		
Меч и магия IX (Might & Magic IX)	Бука/3DO NWC	апрель-май
Промышленный Гигант-2 (Industry Giant 2)	Руссоби-М/JoWood Productions	весна 2002 года
Горасул: Наследие Дракона (Gorath: Legacy of the Dragon)	Руссоби-М/Pendulo Studios	весна 2002 года
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла/Piranha Bytes	зима 2002
Дальний Запад (Far west)	Акелла/Greenwood	осень 2002 года
Hotel Tycoon	Акелла/JoWood	лето 2002 года
Cargo Tycoon	Акелла/JoWood	лето 2002 года

КОМАНЧ 4[®]



NOVALOGIC
WWW.NOVALOGIC.RU

ИГРУШКИ



snowball.ru
лучшие игры по-русски

Уже в продаже



ИНФОРМАЦИЯ ОБО ВСЕМ,
ЧТО НАХОДИТСЯ НА АПРЕЛЬСКОМ
КОМПАКТ-ДИСКЕ "МАНИИ"



МАНИЯ



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Февраль и март не относятся к числу месяцев, в которые игровая индустрия балует нас большим количеством свежих качественных релизов. Наоборот, они относятся к числу месяцев, в которые игры, конечно, появляются, но преимущественно отстойные и неохотно. Как вы понимаете, подобная безрадостность уездного значения не могла не сказаться веским словом на количестве руководств, прохождений и прочей тактики на компакт-диске вашей любимой "Игромании". Немного будет гайдов, немного. Зато в следующем номере ожидается некоторый наплыв — как минимум, **Serious Sam: Second Encounter** (над ним усердно пашет Николай Коровин, хорошо знакомый нашим читателям по блестящему многоплановому разбору **Return to Castle Wolfenstein**), но шанс, что он успеет все написать, невелик.

1. Heroes of Might and Magic 3.5: In the Wake of Gods. Автор — Darkmaster. На сей раз — в полном объеме!

2. Darkened Skye. Автор — Антон Галицин. Полное прохождение, от А до Я.

3. Command & Conquer: Renegade. Автор — Матвей Кумби. Материал еще находится в стадии написания, но, видимо, успевает в номер.

4. Вероятно, все же будет **Serious Sam: Second Encounter** (над ним усердно пашет Николай Коровин, хорошо знакомый нашим читателям по блестящему многоплановому разбору **Return to Castle Wolfenstein**), но шанс, что он успеет все написать, невелик.

Руководства и прохождения публикуются: 1. На компакт-диске в одноименном разделе. 2. На компакт-диске в виде RTF-файлов в CD:\Draft\Guides (там таблицы удобней смотреть). 3. На сайте журнала по адресу WWW.IGROMANIA.RU

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОДЕКС

С февраля 2002 года на компакт-диске обитает гигантская база кодов ДЛЯ 600 ИГР, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Пользуйтесь на здоровье!



ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой Зоны":
[or@NGE \(orange@igromania.ru\)](mailto:or@NGE (orange@igromania.ru))

Сначала самое главное — ТЕМА КОМПАКТА. Отныне в каждом номере будет присутствовать некое глобальное творение (скорее, аддон или модификация), заслуживающее всеобщего внимания. Первой ласточкой были **HoMM 3.5** в позапрошлом номере. В этот раз темой компакта стал потрясающий по своей играбельности и интересности **Baldur's Gate Mod** для **Diablo II**. Его обзор читайте на врезке, а теперь о том, как обстоят дела с другими играми.

Забавная ситуация получилась с **Medal of Honor**. Отсутствие крови в игре вызвало бурю недовольства среди играющей общественности. Сразу же нашлись мастера, сделавшие кровавый патч **Guts Mod**, который вы могли найти на компакт-диске прошлого номера. В этот раз мы выкладываем еще три (!!!) кровавых патча для **MoH**. Выбирайте, какой вам больше по душе.

Для любителей сетевых баталий сегодня праздник. Во-первых, супер-пулпер-мега-гига-маза-фака подборка моделей для **Counter-Strike** за авторством великого J.B. Во-вторых, десять отличных моделей для простого **Half-Life** дефматча и еще четыре модели для **Quake III**. Тем, кто начал осваивать мультиплеер **AvP2** (а таких, мы знаем, ой как немало), не повредит заглянуть в соответствующий раздел, где можно пожить несколькими DM-картами.

На стратегическом фронте царят модификации, для **Tiberian Sun**, **Red Alert 2** и **Fallout Tactics** представлено по несколько модов. Для других стратегий набор стандартный: миссии, карты, сценарии.

Продолжается наступление отечественных железнодорожников на заграничные Вашингтоны и Филадельфии. К электровозу

"ЧС-2" с прошлого компакта предлагаем прицепить полностью укомплектованный отечественный пассажирский состав. А можно прокатиться по просторам Арканзаса на ржавом дымящем тепловозе 64-го года выпуска, прицепив к нему полсотни вагонов с пивом (я серьезно!).

Дополнительный раздел сегодня целиком и полностью посвящен римейкам классических игрушек типа "Питона" или **Xonix'a**. Читательских работ за этот месяц тоже пришло достаточно, причем отнюдь не слабых.

Заглядывая в будущее, сообщаем, что на компакт-диске следующего номера по вашим многочисленным просьбам мы собираемся выложить русифицированную версию **Heroes of M&M 3 1/2: In the Wake of Gods** ("Во имя богов").

#01. Казаки

Четыре карты от отечественных производителей. Большой интерес представляет карта **Borodino**, моделирующая знаменитую битву. Компанию ей составляют работы под названиями **The Fort**, миссия "Желтые Воды", в которой нам предстоит освободить всего один хутор, и миссия "Збарыж" — длительная осада одноименной польской крепости.

#02. Крутой Сэм (Serious Sam)

Предлагаем вам совершить забег по двум очень симпатичным одиночно-кооперативным картам — **Triphon** (Cooperative) и **Vanessas Mission** (Single).

#03. Руна (Rune)

Приглашайте друга, облачайтесь в шкурку Темного Джедая (**DarkJedi**), одевайте оп-

понента в Красноглазого Байкера (**RedEyeBaker**). Можете красоваться друг перед другом! А вот кто победит — зависит исключительно от умения владеть клинком, но никак не от надетой шкурки.

#04. Age of Empires II: The Conquerors

Три развернутые кампании — исторически достоверная **Battle of the Empires**, **The Lord and The Knight**, в состав которой помимо самих карт входят скрипты поведения противника и дополнительные звуки. И, наконец, кампания **War Between States**, моделирующая американскую войну за независимость.

#05. Aliens vs. Predator 2

1. Три великолепные дефматчевые карты — **The First Blood**, **Ruinous** и **E1M1** — римейк первого уровня из **Doom 2**.

2. Модификация **Red Dwarf Mod**. Новые скины персонажей, новое оформление интерфейса и основная фишка — **The Bazookoid**, чудовищной силы оружие.

3. Несколько альтернативных скинов для Чужого.

#06. Command and Conquer: Tiberian Sun

1. Модификация **Computer Fantasy War**, совместимая как с оригинальной версией игры, так и с аддоном **Firestorm**. Полностью изменен сюжет игры, противостоящими сторонами являются **EVA** (Electronic Video Agent) и **CABAL**. Добавлено множество новых юнитов, в том числе и уникальных для каждой из сторон: **Cyborg Devastator**, **Devil Hound**, **Rail Jumper Infantry**, **Stealth Cyborg Hijacker**, **Hyper Mobile Repair Vehicle** и т.д. —

всего добавлено 70 юнитов и 20 построек, не считая стандартных. Плюс модифицированы абсолютно все стандартные юниты и постройки. Полностью переработан AI код компьютерных противников. Дабы соответствовать сюжету, изменены стандартные миссии.

2. Модификация Ice Storm — противоположность стандартному аддону Firestorm. Новое оформление интерфейса, модифицированный программный код, добавлено более 30 новых юнитов и зданий.

#07. Counter-Strike

J.B. Choice #5

Я устал читать гневные письма в форуме на нашем сайте: "Давешь наманные модельки", "Долой фантастический бред" и прочее им подобное. Кстати, кто читал прошлый номер, надеюсь, теперь понял, что миниган существует. Полазив по сайтам, посвященным КС-моделингу, я обнаружил очень и очень симпатичные работы. Которые, не раздумывая, установил на свою машину, а теперь делюсь и с вами. Смотрите-ставьте-радуйтесь.

P.S. Для самых привередливых: все модельки оружия сделаны с реальных прототипов.

P.P.S. Для самых танкистов: не нужно спрашивать у меня, почему МР-5 не стреляет гранатами — модельки заменяются только визуально. На баллистические характеристики замена модели не влияет.

P.P.P.S. Для самых пропорщиков: не обижайтесь, что у некоторых моделей отсутствуют "превью картинки" для меню покупки. Рисовать их или нет, решают авторы моделей. Если у вас есть желание — можете их сделать сами. "Фотошоп" вам в помощь. А вообще советую включать упрощенное меню. Так проще и быстрее.

P.P.P.P.S. Для настоящих фанатов КС: спасибо всем читателям, приславшим свои работы мне на ящик. Должен вас огорчить: после долгой и мучительной смерти моего винчестера ваши работы были потеряны. Мне очень жаль. Сердечно прошу вас выслать еще раз ваши карты, модели и спрайты мне на ящик jb@igromania.ru. Они обязательно попадут на наш компакт-диск.

Heckler & Koch g36

Замена модели H&K G3/SG-1 Sniper Rifle. Вот смотрю я на этот польский девайс и думаю: если я попробую сделать такую модельку, у меня получится? Возможно. Но не скоро. Уж слишком она правдоподобная. Да и не судьба найти мне реальную винтовку для того, чтобы сделать с нее фототекстуры. Спасибо всем тем "палкам", кто потрудился родить нас — геймеров.

Heckler & Koch MP5A3 + M203 Grenade Launcher



Замена модели H&K MP5-Navy. Вот чего мне не хватало для полного "хаппи". Вот с такой пушкой не страшно и на снайпера бежать. Правда, снайперу тоже не страшно будет. Самый навороченный МР-5, который я видел. Как уже заметили, он — с подствальником. Правда, оптику, фонарик и лазерный



Command & Conquer: Renegade



Жизнь - игра. А настоящая игра - всегда маньяк

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Heroes of Might and Magic 3.5
Darkened Skye
C&C: Renegade

КОДЕКС

БАЗА КОДОВ ДЛЯ 600 ИГР

ИГРОВАЯ ЗОНА

Хит компарта!

Baldur's Gate Mod для Diablo 1

Игры Зоны

Косаки

Крутой Сам (Serious Sam)

Руна (Rune)

Age of Empires II: The Conquerors

Алиен vs Predator 2

Command and Conquer

Tiberian Sun

Counter Strike

Diablo II: Lord of Destruction

Doom 2

Empire Earth

Fallout Tactics Brotherhood of Steel

FIFA 2002

Half Life

Heroes of Might and Magic III

Insane

Max Payne

Medal of Honor: Allied Assault

Microsoft Train Simulator

Operation Flashpoint Cold War

Crisis

Quake III Arena

Red Alert Yuri's Revenge

Red Faction

Return to Castle Wolfenstein

Stronghold

The Sims

Дополнения к "Игровой Зоне"

Air Hox

Axy Snake

Sky Maze

Работы читателей "Моник"

ПАТЧ

Farpoint 1492-1792

Ранги Трафи

Alien vs Predator 2

Battlecuster Millennium

Battle Realms

C&C: Renegade

Monopoly Tycoon

Venom Codename Outbreak

ТРЕЙНЕРЫ

Bad Tokeys

Civilization 3

Command & Conquer: Renegade

Diamond Caves 2

Emperor Battle for Dune

Kick Off 2002

Kinkou

Operation Flashpoint

Red Hammer

Pillars of Eternity

Quadrant 2: The Magic Worlds

Red Alert 2 Yuri's Revenge

Serious Sam

The Second Encounter

Snake 22

Tennis 2000 25

Tiger Woods PGA Tour 2002

Tur Racer

Uplink

DEATHMATCH

UnrealXaosPack №09

"Создание дуэльных и ДМ-ных

"миссий" карт"

"Создание ландшафта на 3D

Studio MAX для UnrealED"

DM-Room и DM-Eye of Storm

Quake III Arena

Mod GibHappy

Утилиты AutoQuake 2000 и

Q3ORFline

Unreal Tournament

Mod Agent X

Counter Strike

Карта для статьи по PodBot

Интернет

Демки и фотографии

Компьютерные клубы России

ПО ЖУРНАЛУ

Russians

Галерея игровой графики

Интернет

Дистрибутив Infantry

Материалы Redout

Турниры для MilkSnake 3D,

сама прога, модель червя

Три-он-лайн-с-э-м-а

Демки Quake done Quick

Утилиты ASTRA HWINFO 32,

Res-Snow CPU-Z, testCPU, aSPD

и BurnITest

Печать "У-дний"

Странички OK

Всех на сайте

Вдохновение "ф-м-н-г-а"

Моды The Gaming

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Скриншот №04

Первое апреля

СОФТЕРНЫЙ НАБОР

Гавяды пропармил

Parallaxis WinClip Free

ASFRecorder

ESB Unit Converters on Utility 2.0

File Spanning

Nero CD Tools

R-WIN Editor 6.0

RegCleaner 4.3

Round Clock

Poppy

WID

Windows Hider Pro

Алгоритмы для AWP

mRC 6.01

W nAMP/plugins VQF-плагин

UMX-Decoder, Tara

Dirty Little He per

Magic Trainer Creator

Magic Suitcase (+ Torment!)

ДРАЙВЕРЫ

Драйвера 3dfx для Voodoo 3/4/5

Драйвера NV D A Detonator

Драйвера SIS AGP

ИНФОБЛОК

Статьи, предоставленные

порталом "Ролемансер"

Статьи, предоставленные

порталом Unreal Xaos

(C) ИГРОМАНИЯ

прицел забыли. Ну еще и сошки до кучи. Шутка
P.S. Данная моделька делалась со страйк-
больского варианта. На никто не говорит, что
такого гана нет в реале

Steyr AUG Rail Interface System

Замена ма-
дели Steyr
Aug Это —
то, что
нужно



Правда теперь
без гранатомета, за-
то с оптикой, фона-
риком и лазерным прицелом. Получилась скром-
ненькая такая штучка для застенчивого киллера

The Accuracy International Artic Warfare Magnum (Police Version)

Замена модели AWP Это надо же так четко
смоделировать AWP По сравнению со стан-
дартной винтовкой, что устанавливается "по
умолчанию", это просто шедевр Устанавливать
всем и срочно JB рекомендует!

Stylish 187 Leet

Замена модели leet Старый знакомый. Ви-
дять, прямиком с вечеринки, потому как шрам
под глазом. Весь такой стильный: в черных очках
и в красном свитере

Baton №1



Ботон — это бонус Чур, меня не бить. То, что
вы видите на скриншоте — не коллаж. В доказа-
тельства вот вам демка Это — мировой рекорд!
Тридцать два человека на карте cs_oztec забра-
лись друг другу на головы и соорудили живую
бошню

Batman H2

Это то, что нужно нашим маленьким любителям
киберспорта! Замена старых спрайтов крови на
новые. Теперь получающий вашу очередь из авто-
мата вражина будет умирать гораздо реалистич-
нее, чем раньше Спасибо товарищу Mercator за
конвертированные спрайты из Max Payne.

Batman H2

Самый классный флэш мюзик на тему
Counter-Strike, который я видел. Создан по мотивам



вам карты cs_747 Спецназ, терроры, кастаги, бомба, море крови. Все, как положено. Всем смотреть и наслаждаться!

#08. Diablo II: Lord of Destruction

Основная тема "Игровой Зоны", да и всего комплекта — модификация Baldur's Gate Mod для Diablo 2. Подробное описание его смотрите в соответствующем разделе.

#09. Doom 2

Предлагаем вам повысить свой снайперский навык, поиграв в очень симпатичную Flash-игрушку по мотивам великой игры. Триединство игрока, шотгана и монстров. Пятый уровень сложности — для настоящих "отцов".

#10. Empire Earth

Три синглплеерные миссии — историческая The Battle of Yorktown, фристайловая The River Marne и очень нестандартная David and Goliath.

#11. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Любителям мультиплеера — полный комплект готовых бойцов для сетевой игры. Озвучка и портреты прилагаются.

2. Lara Croft Mod — позволяет добавлять в свой отряд силиконовую расхитительницу древнеэллистической собственности из мотил. Лариска умеет стрелять из двух "Магнумов" одновременно и обладает бездонным рюкзаком, вследствие чего вполне может использоваться группой в качестве ослика, таскающего всякий хлам на продажу.

3. Тема "Звездных Войн" прескакивала везде, одних игр с приставкой "Star Wars. Че гототам" сколько! И практически для каждой популярной игры делались либо тематические модификации, либо карты, либо модели героев. "Фолл" не стал исключением. Устанавливаем модификацию и получаем в распоряжение отряд джедаев с лазерными мечами. В комплекте озвучка и портреты.

#12. FIFA 2002

1. Стадион московского Динамо. Знаком каждому футбольному фанату и теперь вполне может занять достойное место среди лучших арен мира. В виртуальности.

2. Три варианта оформления gameplay'ов. Имитирует трансляцию каналов OPT, ТВЦ или РТР.

#13. Half-Life

1. Для любителей халфогового мультиплеера предлагается большая пачка дефматчевых карт, в числе которых как оригинальные работы, так и римейки известных квейковских карт, таких как E1M1 и Frag Pipe.

2. Десять дополнительных моделей игроков — Psycho Steve, Trinity, Tigra, некий Silent Killer, лягушонки Кермит, анимешная Kibari, синерожий Smurf, злобный байкер, Санта-Клаус и т.д.

#14. Heroes of Might and Magic III

Сценарии Archery vs Flight, Bloodrules, Equilibrium, Trapped Insect и Treasure of Elves.

#15. Insane

Больше года прошло с момента выхода Insane, а игра продолжает оставаться популярной, занимая первое место на пьедестале аркадных автогонок. Это видно как из

ТЕМА

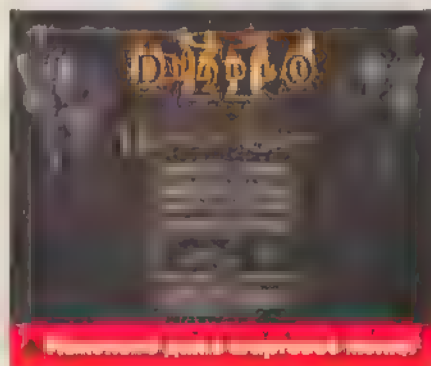
Дьявольские врата Балдура

Моды и модификации для Diablo II

Модов для Diablo II и Lord of Destruction за последнее время было выпущено немало, некоторую их часть вы могли видеть на нашем компактe в "Игровой Зоне". Наиболее интересной за последнее время была отечественная модификация The Evil 3. Одинокое недавно появилось мод, способный не только составить Evil'у достойную конкуренцию, но и заткнуть его за пояс. Именно этого новопеченного фаворита судьба и сделала темой апрельского комплекта. Авторы Baldur's Gate Mod — RicFaith и SubSanity — смогли уместить всего в 5 Мб (!!!) огромное количество нововведений. Что же изменилось?!

Классы и скиллы

Amazon превратилась в Ranger и изменений претерпела меньше всего — простые стрелы у нее в колчане теперь не кончаются, кроме того, можно использовать различные магические стрелы (как и в BG — ледяные, кислотные и огненные).



Assassin, а ныне Shadow Thief, тратит меньше маны на установку ловушек и получает больше очков для Claw mastery.

Berserker (бывший варвар) может использовать только оружие ближнего боя, плюс специализированное оружие (см. далее). Скиллы варвара не тронуты.

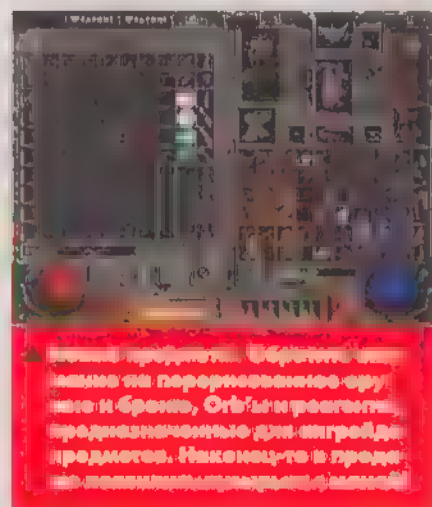
Некромансер значительно усилен. Corpse Explosion превращается в некое подобие ядерного взрыва, призванная нежить живет дольше и бьет сильнее, усилены также скиллы Bone Armor, Bone Wall и Teeth.

Paladin — ныне Inquisitor — лишился всех умений типа Aura, зато приобрел чисто AD&D-шный скилл Turn Undead, усилено действие Holy Shield, а вот за использование Sacrifice отнимается 1% здоровья.

У Sorceress усилены заклинания Charged Bolt, Thunder Storm и Ice Bolt, плюс появилось совершенно новое заклинание Snow Storm.

Немного увеличены изначальные характеристики героев и улучшен стандартный стартовый комплект оружия. Скиллов у каждого из героев стало меньше, особенно в этом плане пострадал бывший друид, призывать созданий он не может аж до 12 уровня, зато Grizzly Bear стоит этого ожидания — мощнейшая зверюга. Меньшее количество скиллов позволяет глубже прокачивать, теперь уровень умения не ограничен 20 пунктами.

"Ништяки"



Новых предметов великое множество. В игру переключалась практически вся броня из Baldur's Gate, амулеты и татуировки из Planescape: Torment плюс совершенно новые камни. Последних ровно тридцать, в том числе и очень мощные — как вам, например, BloodStone, попадающийся довольно часто даже в самом начале игры и дающий +10 к vitality. Прибавьте ко всему перечисленному 24 руны и дополнительные jewel'ы.



Отдельный интерес представляют предметы типа **Sphere of Mastery**: находясь в инвентаре, они повышают мастерство владения определенным типом оружия. Увы, занимают они много места (около четырех ячеек) и стоят недешево, хотя нередко выпадают из боссов. Сферы можно опгрейдить при помощи **Spheresoin'ov**, коих пять типов (классификация сходна со стандартной классификацией камней). Следующее дополнение — рецепты для **Horadric Cube**, для изготовления магических предметов появились реагенты, кристаллы и **Orb'ы** при помощи которых можно не только наделять предметам магические свойства, но и делать **socket'ы** в любых, даже уникальных предметах.

География

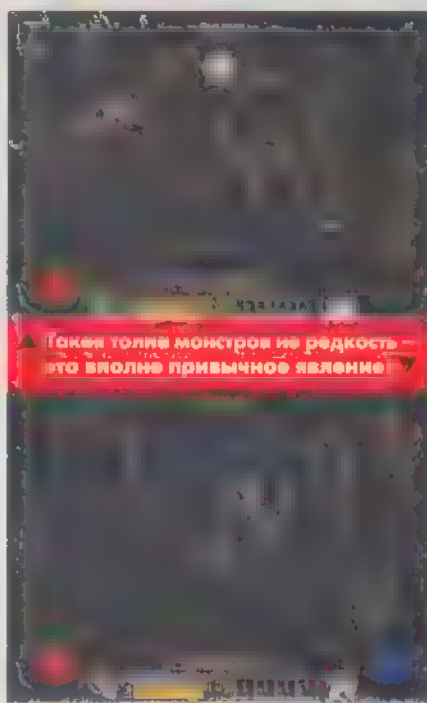
Отредактированы первый и третий акты. Начнем с первого: подземелье **Underground Passage** соединяет теперь локации **Blood Moor**, **Dark Wood** и **Tamoe Highland**. В подземелье **Den of Evil** добавлен второй уровень; два небольших подземелья на кладбище стали просторнее, и населяют их теперь более крутые монстры в большем количестве. Появилось новое подземелье **Cavern of Bone** — еще одна обитель нежити. А к боссу эпизода **Andariel** можно попасть теперь менее долгими и изнурительными путями — через **Forgotten Tower** или **Desecrated Temple**, что, конечно, не исключает первоначальный вариант прохождения через **Jail** и **Cathedral**. Теперь об изменениях в третьем акте: все локации соединены огромной сетью подземелий, через которые, если постараться, можно попасть даже в **Durance of Hate**.

Зверинец

В армии монстров пополнений не так много. Появились модифицированные и перекрашенные старые монстры и довольно много мелких боссов. Зато полностью переделана система генерации монстров — теперь их просто толпы, причем группы подбираются весьма интересные. Например, Цоман-босс с парой десятков таких же минионов практически непобедим, пробиться к нему трудно, потому как своих подопечных он сразу же оживляет. Существенно увеличилось число боссов, а соответственно, возрастает количество получаемой экспы и ценных предметов, которые кстати, стали часто выпадать и из рядовых врагов.

Учитывая такое количество монстров, особую ценность приобретают заклинания массового поражения, например, друидский ядовитый укус, после которого укушенный монстр заражает всех, кто рядом находится. В результате такой цепной ре-

рейтинга продаж, так и из активности фанатов игры, которые продолжают с завидной регулярностью снабжать нас различными подделками. И если карт поступает не очень много — благо в игре их предостаточно — то вот авто. Мы предлагаем вам ознакомиться с двумя наиболее выдающимися экземплярами. Попробуйте прокатиться по ровным игровым уровням на **автобусе**. Не простом, а круизном двухэтажном. А когда надоест — выиграть гонку на этом гиганте не так-то просто — пересаживайтесь за баранку **Mercedes S-600 Pullman**. Этот индивид, правда, тоже весьма требователен к



акции можно уничтожить пару-тройку десятков монстров за несколько секунд. Геймплей поставлен с ног на голову — и это здорово!

Наемники

Наемники, совершенно бесполезные в оригинальной игре и ставшие значительно нужнее в **Lord of Destruction**, после установки **Baldur's Gate** мода становятся ну просто богами. Во-первых, вдвое увеличено количество здоровья и стартовые характеристики. Пока уровень наемника меньше вашего, он получает вдвое больше экспы до тех пор, пока не достигнет уровня вашего героя. С ростом уровня наемники изучают соответствующие их классу скиллы и активно их используют. В первом акте доступны амазонки-магички, во втором — воины-маги, в третьем — несколько типов магов, специализирующихся на огненных, ледяных или электрических заклинаниях, и, наконец, в пятом акте для найма доступны берсерки, орудуящие двумя мечами и обладающие всеми способностями варвара.

Мы получили абсолютно новую игру. С незабываемым и чертовски увлекательным геймплеем. Все фанаты **Diablo** и **BG** — ликуют! Просто любители скоротать вечерок-другой за хорошим ролею — тоже радуются, ибо динамизм мода на очень высоком уровне!

#16. Max Payne

1. Неофициальный апдейт **Max Module**. Включает в себя новое оформление интерфейса и HUD'а, удобную систему выбора установленных модификаций, модифицированный скин Макса, три новых "волны" (**Colt1911**, **H&K MP5** и **AK47**), улучшенные графические эффекты, вроде **bullet trac-**

ing'а и новые звуковые эффекты. Авторы не рекомендуют устанавливать этот мод на слабые компьютеры, так как ресурсов он требует побольше оригинальной версии игры.

2. **Lightsaber Mod** — заменяет бейсбольную битку на лазерный меч. Очень красиво.

3. **Max Match** — попытка симитировать игру с ботами. Небольшая карта мультиплеерного типа с несколькими врагами, которые после смерти сразу respawnятся.

4. Уровень **70'th Max House** — жилой дом 70-х годов. Приятный дизайн, врагов мало, но расставлены они так, что скучать не придется.

#17. Medal of Honor: Allied Assault

1. Как и было обещано, три кровавых патча. Выберите, какой вам больше по душе. В **Crizz Blood Mod** кровиха выглядит реалистичнее и еще больше, а подымающие враги совершенно замечательно корчатся в предсмертной агонии. В **Elite Bloody Mix** кровь не такая красивая, зато на шкурках раненых врагов остаются соответствующие "отметки", а за убегающим наци тянется кровавый след. **Mpowell Mod** самый простой — добавляет лужи под трупами, и все.

2. Набор альтернативных прицелов, более привычных для "стариков" — простые крестики, несколько цветов на выбор.

3. Мод **No Bazooka** — для тех, кому сильно досаждают ракетометчики. Отныне они лишены, что называется, предмета своей гордости и довольствуются автоматами или пистолетами.

4. Официальный скринсейвер рекламного характера. Анимированные сцены из игры, фотографии и просто красивые рендеренные картинки, сменяющиеся под торжественную музыку.

5. Шесть очень качественных обоев для рабочего стола. Разрешение 1024x768.

#18. Microsoft Train Simulator

Как было уже неоднократно сказано, наши поезда — самые поездатые поезда в мире. Самые поездатые из поездатых удостоились чести попасть в такую серьезную игру, как **MSTS**. Итак, получайте, грузовой тепловоз "M-62", отечественный пассажирский состав (купейные, плацкартные вагоны, вагон-ресторан и почтовый вагон), советский вагон-хоппер, используемый для перевозки сыпучих продуктов, и мечта каждого виртуального железнодорожника — целый вагон седьмой "Балтики".

#19. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

1. Три очень качественных миссии — **Black Ops**, **Desert Attack** и **Bloody Eden**.

2. Утилита **OPF Addon Helper** — незаменимый помощник при установке дополнительных миссий, аддонов, модификаций, а также для тонкой настройки игры.

#20. Quake III Arena

Пачка моделей — **Rayman** (персонаж из вестной игры), **Tux** (пингвин — символ *nix-систем), **Mister Phono** (психоделическая штука — здоровенный граммофон на колесиках с пушкой наверху) и **Clobber** (злбный бордовочник).



#21. Red Alert II: Yuri's Revenge

1. Мод *Fallen Angels* — 36 новых юнитов, 18 зданий и огромное количество изменений в балансе
2. Семь синглплеерных карт

#22. Red Faction

1. Две мультиплеерные карты — *KAOS* и *DM Tkal*. Отличный дизайн и грамотная планировка.
2. *Biohazard Mod* — штука страшная и ужасная. Сильно увеличена убойная сила всех видов вооружения, автоматические оружие стреляет быстрее и не требует перезарядки, а шотгану добавлен оптический прицел. Кроме того, увеличена сила воздействия оружия на окружающую среду разрушения от взрывов получают дополнительные
3. *Red Faction Kit* — редактор VPP-файлов, позволяющий копаться во внутренностях игры
4. Фирменный шрифт в формате ttf, кириллица не поддерживается

#23. Return to Castle Wolfenstein

1. Мультиплеерная карта *Power Dam* — диверсия на плотине. Взрываем либо шлюзы, либо систему управления
2. *Laval Selector* — утилита, позволяющая выбрать любую карту еще до запуска игры

#24. Stronghold

Десять синглплеерных сценариев — экономических, осадных и даже исторических.

#25. The Sims

1. Двадцать дополнительных объектов симического обихода. Вполне стандартные окна, двери и диваны, набор черной мраморной сантехники, два диджейских пульта (попроще и подешевле стандартного), личные вещи (метла, книги и прочее) некоего Гарри П., известного в криминальном мире как Гарри Потный, робот-трансформер и автомат по продаже банок с энергетическим напитком *Red Bull*
2. Десять скинов. В основном симпатичные девушки в весьма откровенных нарядах, а то и вовсе без них

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

№01

Air Xenix — римейк одной из старейших аркадно-логических игрушек. Смысл игры объяснить довольно трудно, надо просто это увидеть. Заполняем поле, уворачиваемся от агрессивно настроенных шариков, собираем бонусы и сюрпризы. Великолепная трехмерная графика, разрешение до 1600x1200, замечательные модели с множеством полигонов и отлично оптимизированный движок — игра не тормозит даже на очень слабых системах

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

№02

Aku Snake — трехмерный "Питон", известный всем по приставкам и карманным тетрисам. Ползаем змейкой по небольшому уровню, собираем яблочки-грибочки, змейка постепенно отжирится и становится длиннее. Через некоторое время прилетает волшебник на голубом вертолете (точнее, на вышеописанном пепелаце из *Xenix'a*) и бесплатно сбрасывает на карту ключик, открывающий выход на следующий уровень. Время ограничено. Если играть на одном уровне слишком долго, то наступает ночь, и из темноты вылезают всякие гадкие карликовые монстры, немедленно надувают змейку сжирающие. Графика отличная — высокое разрешение, 32-битный цвет, четкие текстуры и аккуратные модели. Плюс ко всему замечательная электронная музыка в качестве саундтрека. Играть — высочайшая!

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

№03

Sky Maze — очередная вариация на тему диггеров, пакманов и прочих ходилок-бро-

дилок. Водим по лабиринту колобка женского пола (колобиху? А может, колобичу?), собираем кусочки золота и бонусы типа дополнительного времени или очков, уворачиваемся от врагов — божьих коровок, тараканов и зубастых гуманоидных существ. Успешно собрав все золото, переходим на следующий уровень. Графика трехмерная и заслуживает только похвал, озвучка не хуже, особенно музыка

Работы читателей "Мании"

1. Карты для *Counter-Strike* — *cs_deswar* от Alex142ne, *cs_normandy* от Igor "LS_Dm/ZST/" Lantratrov и Jonny5 — первая работа читателя, скрывающегося под ником Archangel
2. Waypoint'ы для карты *cs_da4a*, занявшей первое место в нашем картостроительном конкурсе. Теперь на этом шедевре можно играть с ботами, спасибо человеку по имени Sezay
3. Герои для *Diablo II* Друид 99 по имени Alien от Евгения Макринского и целый комплект из отличных прокачанных героев во главе с 74-уровневой магичкой, которых прислал просто Павел
4. Колода для "Демипров" под названием *Fast Death*. Прислал Archangel
5. Карты для третьих "Героев" Войны Времени от ZIX the Ripper, *Overlord's Sudden Attack* от Overlord'a и 3K, которую сделал опять же Антон Кучумов aka Archangel
6. Записи интересных моментов из "ИЛ-2: Штурмовика", прислал Seraphim
7. Профессионально сделанная логическая игрушка *Golden Crown*, прислал Алексей Щербинин
8. Еще одна игрушка, на этот раз трехмерная. Называется *Underground Runner*. Сделал и прислал Евгений aka Comman[ZooM]
9. Две карты для *Unreal Tournament* от уже знакомых вам VisOr & Skank
10. Скин для Winamp на тему Hitman'a, прислал KOLYA Демо-версии

ДЕМОБЛОК

Составитель "Демоблока" — Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Все как обычно о демках вы узнаете, загрузив компакт-диск. Но могу сказать, что с точностью в 90 процентов там будет *Snake 2 2*, *TetrisNet* и *Tetris 4000* — так как игрушки это маленькие, но весьма удаленные, они поместятся любому

Ну и, конечно, при покупке "Мании" обращайте внимание на наклейку диска. Именно там мы пишем о самых горячих материалах (в том числе и демках), которые имеют честь оказаться на компакт диске лучшего журнала о компьютерных играх в России!

Патчи

Вы не поверите, но за прошедший месяц вышло ровно в два раза больше патчей, чем за предыдущий! Проблема только в том, что треть патчей за МАРТ — новые версии предыдущих, МАРТОВСКИХ же

патчей. Еще немножко заплаток — для онлайн-игр, они весят всего ничего и свободно сливаются автоапдейтом каждой игры (например, для *Anarchy Online* весом в полмегабайта или очередной *Battle net* патч к *StarCraft* — мегабайт). Более того, как раз автоапдейтом их лучше и сливать, так как он ставит все на свои места быстро и четко. А все остальное — перед вами и на компакт-диске

Европа 1492-1792

Версия: 1.02. Рейтинг: 4/5

Ралли Трофи

Версия: Patch 2. Рейтинг: 4/5

Aliens vs. Predator 2

Версия: 1.0.9.4. Рейтинг: 3/5

Battlecruiser Millennium

Версия: 1.0.06. Рейтинг: 4/5

Battle Realms

Версия: 1.10j. Рейтинг: 5/5

C&C: Renegade

Версия: 1.0.1.5. Рейтинг: 4/5

Monopoly Tycoon

Версия: 1.3. Рейтинг: 5/5

Venom: Codename Outbreak

Версия: 1.2. Рейтинг: 5/5

Трейнеры

Куда ж нам без трейнеров?!

Получайте их, свеженьких, с пылу с жару! Bad Folkers, Civilization 3, Command & Conquer: Renegade, Diamond Caves 2, Emperor: Battle for Dune, Kick Off 2002, Kirikou, Operation Flashpoint/Red Hammer, Pillars of Garendall, QuadraNoid The Magic Worlds, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Serious Sam: Second Encounter, Snake 2.2, Tetris 4000 2.5, Tiger Woods PGA Tour 2002, Tux Racer, Uplink

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, запустив оболочку и зайдя в раздел "Трейнеры"!





DEATHMATCH

Составители: Олег Полянский, а также
Алексей Кравчун ("Клубы России").
"UnrealXaosPack" — от Unreal.Xaos.Ru

UnrealXaosPack №09. Апрель.

Статьи UnrealXaos

1) "Создание дуэльных и
DM-ных "мясных" карт". Ав-
тор — Тарас Tarik' Бон-
дарь.

2) "Создание ландшафта на 3D Studio
MAX для UnrealED". Автор — Юрий
'GOTHIC' Алексеев.

Карты от UnrealXaos

1) DM-Roon. Автор — Mighty_Duck.

2) DM-Eye of Storm. Автор — Nihel.

Все файлы размещены в разделе
"Deathmatch". Все статейные материалы
размещены в "ИнфоБлоке".

Unreal.Xaos.Ru — отечественный сайт,
посвященный играм на уникальном движке
UnrealEngine и не только. Адрес сайта:
<http://unreal.xaos.ru>. Подробности на ком-
пакте

Quake III Arena

Моды

Мод под названием GibHappy значи-
тельно (мягко говоря) увеличивает количест-
во джибзов на уровне. В нем есть адская ма-
шинка под названием GibCannon, заменяю-
щая собой Rocket Launcher GibCannon
стреляет джибзами, которые обладают за-
мечательными летными свойствами. В ос-
тальном все осталось прежним: скорость
полета заряда, наносимый урон, радиус
сплэша и т.д. Зато ощущения от игры поме-
нялись кординально!

Утилиты

AutoQuake 2000

Обладает огромными возможностями
по работе с модами для игр, созданных на
движке Ky3. Полный список состоит из 15
игр, среди которых новейший хит Medal of
Honor: Allied Assault. Количество поддер-
живаемых модов просто потрясает вообра-
жение. 2040 штук — очень неплохо, не
правда ли? Последняя версия AutoQuake
2000 за номером 8.0, содержащая множе-
ство изменений, ждет вас на нашем ком-
пакте. Ведь если вы держите на винчестере
много модов, то запутаться немудрено, а
AutoQuake 2000 предлагает еще и воз-
можность выбрать оформление по вкусу и
разрешает редактировать конфигурацион-
ные файлы.

Q3Offline

Программа для любителей коллекциони-
ровать моды. С ее помощью можно настро-
ить буквально все: карты, ботов, конфи-
ги и даже переменные, обычно скрытые от на-
шего глаза. Настройки сервера, продвину-
тые логи — и все это в одном флаконе. Кото-
рый — на нашем компакте, разумеется.

Unreal Tournament

Моды

Модификация Agent X напоминает некий
вариант Strike Force или Tactical Ops в мини-
атюре. Все признаки налицо — оружие, "в
точности повторяющее" реальные прототи-
пы, реалистичная модель повреждений и не-
сколько необычных режимов игры. Отличия
заключаются в отсутствии дополнительных
карт/моделей/звуков и, как следствие, не-
большом размере мода.

Counter-Strike

Карта

Чтобы понять, зачем нужна эта карта, про-
читайте статью "Counter-Strike: создание эй-
пойнтов для PodBot" в разделе DeathMatch. А
потом смело ставьте ее на диск, запускайте
"Контру", и вперед — совершенствовать мар-
шруты бота на любимых картах!

Киберспорт

Демки

В разделе "Киберспорт" вы, наверное,
уже прочитали о межвузовском чемпионате
по компьютерным играм. Предлагаем вашему
вниманию лучшие Q3-демки с него, в том
числе записи всех матчей команды МЭИ —
победителей турнира.

Фотографии

В дополнение к демкам и репортажу с
межвузовского студенческого чемпионата
— целая галерея фотографий, сделанных
нашим корреспондентом. Смотрите внима-
тельно. Быть может, на них запечатлены те,
кто учится с вами на одном курсе :)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

На компакте вы сможете ознакомиться с
информацией о компьютерных клубах Рос-
сии. Естественно, не обо всех, которые в
России-матушке есть, а исключительно о
тех, владельцы которых прислали нам адрес
своего клуба, контактный телефон, данные
по установленным компьютерам и так да-
лее. Редакция выражает уверенность, что
информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе "ИнфоБлок".



ПОЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Федор
Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов,
Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Как обычно, на компакт идет галерея
скриншотов из игр текущего выпуска R&S.
Если вы еще не играли во второго "Сэма",
советую взглянуть на подборку! Возможно,
тогда вопрос о покупке игры решится сам
сбой! Еще — в честь наконец-то вышед-
шего Renegade мы выкладываем на ком-
пакт пачку фанатских обоев для игры, пред-
ставленных на сайте Westwood!

И плюс к тому, в галерее вы обнаружите
толстенючую пачку скринов из "Вивисекто-
ра".

Интернет

Статья "Клановые войны онлайн".
Дистрибутив игры Infantry!

Мастерская/ Редакторы

Статья "Третье измерение виртуальности".

1. Два tutorials, где подробно описан
процесс компиляции моделей, сделанных в
MilkShape 3D, для таких игр, как Quake,
Unreal, Half-Life.

2. MilkShape 3D — программа для созда-
ния моделей к большинству известных 3D-
игр.

3. Модель червя, создание которого бы-
ло описано в качестве примера в статье.
Также в архиве лежат текстуры к модели.
Статья "Серьезное редактиро-
вание 4".

1. Статья "Выделка "шкур" в Quake III
Arena". См. в "ИнфоБлоке".

2. Статья "Весь мир текстурой мы покров-
им". См. в "ИнфоБлоке".

Почта "Мании"

Свежая связка стихотворческих рифмо-
плетств от читателей "Мании" для читате-
лей "Мании". Вдохновляйтесь, господа,
вдохновляйтесь. Под хороший стих и джиб-
зы пускать в полет приятно!

Территория разлома

Статья "Сделай это быстро".

Несколько демов из проекта, о котором
вы непременно должны прочитать на страни-
цах "ТЕРРИТОРИИ РАЗЛОМА". Задом лишь
один вопрос (в нем — намек) как быстро вы
способны пройти Quake?

Статья "Взгляд сквозь железо".

Утилиты для определения конфигурации
компьютера. ASTRA, HWINFO 32, ResShow,
CPU-Z, TestCPU, dSPD и Bumlntest.

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" (www.rol-
mancer.ru) — ведущий россий-
ский сайт по внекомпьютер-
ным играм, совместно с кото-
рым создается данный раздел на компакте.

ФАЙЛЫ
d20 system пользуется все большей попу-
лярностью у российских ролевиков. Ищите
на компакте сборник артефактов Trunks of
Curses, новую магическую систему
Mechanomancy, короткое приключение Deus
Ex Machina и, наконец, свежайший FAQ по
D&D Третьей редакции! Те, кому наскучило
фэнтези, тестируют d20 в жанре космической
фантастики читайте превью и первое при-
ключение под сеттинг Dragonstar от Fantasy
Flight Games. Для "Искусства Волшебства"
добавлена справочная информация.

СТАТЬИ

1-2. Две статьи с портала "Ролемансер"
Makkawity и Mike продолжают рассуждать о
теории ролевых игр. Их работа "Рассужде-
ние о принципах работы с игроками" завер-
шает статью "Рассуждение о том, как писать
модули", опубликованную на февральском





компакте. Владимир Абашкин в своем эссе "Дварфы, дети подземелья" раскрывает обобщенный образ гномов в фэнтези-литературе и РПГ.

3. Как обычно — подробная информация

о московском клубе интеллектуальных игр "Лабиринт"

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Все стативные материалы размещены в "Инфоблоке".

Magic: The Gathering

Деклесты для статьи "Стандарт после Торmenta". Спойлер и FAQ по Torment (повтор). Обновления правил. И, конечно же, Magic Suitcase в "Софтверном наборе"!

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители: Святослав Торик и Геймер

Скринтурс №04. Первое апреля.

На сей раз вам предстанет совершенно иной, первоапрельский "СКРИНТУРС"! А подробности читайте в "Мозговом штурме"

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка:
Святослав Торик
(torick@igromania.ru)

Гвоздь номера Parallax WinCap Free

Это даже не знаю, как описать... Попробую попроще: программа, добавляющая буферы обмена в Windows. Опирирует с помощью так называемых банков, легко настраивается, очень просто работает. Лично мне — очень помогает. Например, когда требуется отредактировать документ, в котором нужно расставлять несколько одинаковых кусков текста, можно использовать соответствующее количество буферов. Для тех, кто работает с базами данных — вообще must have.

Кто не понял — объясняю на пальцах: у вас будет несколько Ctrl-C вместо одного. Теперь поняли? Тогда мигом ставьте на винт!

Тип программы: беспощадный freeware.
Рейтинг: 11/10

Семантика ASSTRecorder

В свое время мы (а точнее, Mad! Divoff) описывали программку для безболезненного стягивания файлов в формате RealAudio/Video. Почему безболезненного? Потому что эти файлы — потоковые, так называемые stream-файлы. А это, должу я вам, такие аудио- и видеофайлы, которые лежат в интернете настолько хитро, что скачать их напрямую не удастся (точнее, не всегда удастся). Но зато их можно посмотреть/послушать соответствующими плеерами. Соответственно, если в тот раз мы описывали утилиту для стягивания Real-контента, то на этот раз под раздачу попала программа ASSTRecorder, позволяющая вытащить из интернета и сохранить в виде файла хитрадоступные asf, amv и wma. В обращении проста, кормежки не требует. Хотя и докачки не знает, так что если собираетесь тянуть по диалогу десятимегабайтный стрим-видео файл, наберитесь терпения и хорошего коннекта.

Тип программы: абсолютный freeware.
Рейтинг: 10/10

ESB Unit Conversion Utility 2.0

Супер-прогал. Внимание всем математикам, физикам и иным лицам, кому так важны системы измерения температуры, расстояния, массы, площади, объема, давления, скорости, ускорения, силы, энергии, топливаопотребления, течения, радиоактивности, наклона и времени! Эта программа переводит значения из одной системы измерения в другую. Например, вы с легкостью можете посчитать, сколько будет 100 градусов мороза по Фаренгейту, по Цельсию, по Кельвину и по Реомюру. Или, к примеру, перевести 10 килограмм в унции. Или 200 сантиметров ртутного столба в паскаль. Программа, к сожалению,

имеет один недостаток: силу из ньютона в брата не переводит...

Тип программы: вообще freeware

Рейтинг: 10/10

File Spanning

Интереснейшая программка. Занимается тем, что "разбивает" один файл на куски, каждый из которых весит заданное количество килобайт. Вариаций несколько: от 500 килобайт до 5 мегабайт. После разбиения остается несколько файлов, над которыми главенствует самораспаковывающийся архиватор. Фактически, тем же самым умеют заниматься некоторые архиваторы, но не всем можно прописать заданный объем каждого файла.

Тип программы: полный freeware

Рейтинг: 8/10

Nero CD Tools

Две небольшие утилитки, одна из которых показывает сведения об IDE-устройствах (приводы CD и DVD), а другая эти самые устройства тестирует на скорость, ошибки и другие параметры. Маленькие и независимые программки, весьма рекомендуемые.

Тип программы: непрошибаемый freeware

Рейтинг: 9/10

WinM Editor 4.0

Перекодировщик текстовых форматов. Подцепляет следующие форматы и кодовые страницы: MS-DOS (Western 850, Cyrillic 855, Cyrillic 866), Windows (Cyrillic 1251, Western 1251), KO-8 (Cyrillic). Понимает текст HTML-страниц и в принципе неплохо работает как текстовый редактор, обладая всеми стандартными функциями "Блокнота".

Тип программы: совсем freeware

Рейтинг: 8/10

RegCleaner 4.3

Самый лучший из имеющихся в свободном распространении чистильщик реестра. С жесткостью отдельно взятых Hone! Reorder'ов вычищает все следы пребывания какой-либо программы в системном реестре, умеет выкидывать все лишнее из автозапуска (который в реестре, а не который Start-Up). The Best, короче говоря.

Тип программы: полноправный freeware

Рейтинг: 10/10

Remind 32mb

Отличная программка-будильник. Из основных функций. Часы, которые могут находиться на рабочем столе или висеть в трее. Напоминание о чем-либо — текстом или звуком. Слежение за событиями, запрограммированными с помощью Windows Task Manager. Плюс имеется возможность синхронизировать точное время с атомными часами (через интернет).

Тип программы: shareware, после 15 дней требует зарегистрироваться

Рейтинг: 9/10

Porpy

Полезнейшая программка. Проверяет несколько e-mail аккаунтов, предупреждает о новых сообщениях звуком или текстом. На самом деле, мне очень помогает, потому что на работе The Bat! по неизвестной причине не хочет проверять ящик через промежутки времени. Porpy восстанавливает этот пробел.

Тип программы: рулезный freeware.

Рейтинг: 9/10

WIDI

Утилита для конвертации WAV, MP3 и CD-Audio в MIDI. Работает, правда, странно. Вокал не подцепляется, вместо него получаются какие-то лишние звуки, некоторые инструменты опознанию не поддаются, поэтому тоже получается левая какофония. Впрочем, у программы есть настройки, покопавшись в которых вы, может быть, сумеете исправить этот недостаток. Да и потом, звуковая карта тоже на что-то да влияет.

Тип программы: непонятный shareware, который просто просит заплатить при загрузке.

Рейтинг: 9/10

Windows Hider Pro

Обалденно удобная программа. По нажатию кнопки она скрывает (убирает из трея и панели задач) запущенное приложение. То есть, например, у вас открыто десять окон Internet Explorer, а работать пока нужно только в одном. Вы нажимаете Ctrl+F12 (раскладка по умолчанию) — и все окна эксплорера слизывает недетским коровьим языком. Когда понадобятся все окна, просто нажимаете Ctrl+F10 — и они возвращаются.

Другая ситуация: вы сидите и читаете по IRC (см. в обновлениях программу mIRC) или отчаянно режете в Сетевой Тетрис (см. раздел "Демки"). Вдруг вы замечаете, что к вам приближается начальник. Что делать? Не хочется из игры выходить! Нажимаете Ctrl+F12, пожалуйста шефу хорошей погоды и, когда тот уйдет, продолжите свое веселое занятие. Кстати, по нажатию кнопки программа умеет не только скрывать окна, но и закрывать их. Все это, понятное дело, поддается настройке.

Тип программы: shareware, после 77 дней требует зарегистрироваться

Рейтинг: 9/10

Добавления/апдейты Апдейты для AVP

Очередные обновления для популярнейшей отечественной антивирусной программы. Сейчас — за март 2002 года.



Magic Suitcase — Torment

Да — появилось долгожданное обновление! Теперь базы данных Magic Suitcase укомплектованы всеми картами нового сезона и не только! Помимо того, мы выкладываем все картинки для Torment под Magic Suitcase. Подключайте

МНИС 6.01

Наконец-то вышла шестая версия популярнейшего клиента для общения через сеть серверов IRC. ШЕСТЬДЕСЯТ добавлений и фиксов, среди которых такие вещи, как автоматическое закрытие окна при обращении к пустому приводу а, сброс времени нахождения юзера в режиме away при обращении через /whois и так далее. В общем и целом — ставить в обязательном порядке.

Тип программы: shareware, после 30 дней требует зарегистрироваться. Насколько я помню, старые версии просто с каждым третьим запуском открывали окно браузера и заходили на сайт программы.

Рейтинг: 10/10

Плагины для WinAMP

Новые дополнения для WinAMP: VQF-плагины. Позволяет проигрывать VQF-

файлы. Это не особенно распространенный формат от Yamaha, но в плане сжатия при низких битрейтах он вполне делает MPEG Layer 3

UMX-Decoder. Если вы большой любитель музыки из Unreal, Unreal Tournament, Deus Ex и иных игр на движке Unreal/LT, то этот плагин вам необходим для прослушивания музыки в формате JMX.

Tara. Маленький, но очень удаленный плагин для проигрывания в винеппе фильмов в формате DivX. Одно из важных преимуществ перед другими подобными плагинами — промотка на любой момент фильма и возможность расположения окна с роликом над другими окнами. То есть можно повесить окно в правом верхнем углу и продолжать работу в Ворде, параллельно наблюдая какой-нибудь видеоклип.

Все плагины находятся в одном архиве. Распакуйте его в любую директорию и последовательно запустите все exe-файлы.

Dirty Little Helper

Появился новый модуль PC0202, какой я с радостью и предоставляю вам в пользование. Сама базовая программная основа Dirty Little Helper также присутствует на компакт. На-

поминаю, что DLH — это постоянно пополняемая база кодов, трейнеров и всякого прочего читерского хозяйства, обновления к которой мы регулярно публикуем на CD!

Стандартный набор

MAGIC TRAINER CREATOR. Специальная утилита, предназначенная для "ломания" игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ой как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДЕКС".

MAGIC SUITCASE. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей MAGIC: THE GATHERING. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Сейчас в ее базе вновь все существующие карты.

И — на компакт выкладывается DivX 5 (новая версия!), без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик.

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор
(fedor@igromania.ru)

Свежая вязанка дров для всех поклонников безвременно почившей компании 3dfx плюс традиционно распоследний Detonator от NVIDIA. В дополнение — AGP примочка для новых материнок от SiS.

Драйвера 3dfx Voodoo 4/5 ver.10.08.04 для Windows 98/ME от 26 ноября 2001 г. Последняя версия от независимой команды разработчиков x3dfx. Сделана товарищами, ранее работавшими в компании 3dfx. Обещается улучшенная производительность, оптимизация FSAA, поддержка как AGP, так и PCI плат плюс модифицированный набор графических утилит.

Драйвера 3dfx Voodoo 3 ver.10.08.00 для Windows 98/ME от 28 октября 2001 г. Принадлежит перу другой независимой команды под кодовым названием CAIrey. В этой моди-

фикации значительно улучшена производительность по сравнению с последней версией "родных" драйверов от 3dfx.

Универсальный набор драйверов для Voodoo 3/4/5 ver.2.1 для Windows XP от некоего AMIGAMERLIN. Дата выпуска — 12 февраля 2002 года. Одна из самых устойчивых и надежных модификаций. Специально оптимизирована под Win XP. Полностью совместима с DirectX 8 и гарантирует отличную производительность во всех DirectX3D-совместимых играх. Позволяет выставлять частоту обновления экрана в OpenGL/Glide.

Драйвера NVIDIA Detonator ver.27.50 для Windows 98/ME от 25 февраля 2002 года. Очередная промежуточная бета-версия, еще не прошедшая соответствующего тести-

рования в недрах NVIDIA и Microsoft. Официально не поддерживается и не гарантирует стабильной и безглючной работы. Содержит в себе ряд оптимизаций, связанных с поддержкой GeForce4 и скоростью работы в некоторых играх.

Драйвера NVIDIA Detonator ver.27.51 для Windows 2000/XP от 25 февраля 2002 года. Официально не поддерживается. Содержит ряд скоростных оптимизаций.

Драйвер SiS AGP ver.1.09 для Win9x/2000/XP для материнских плат на чипсетах SiS630, SiS730, SiS735, SiS733, SiS635, SiS633, SiS645, SiS650, SiS740 и SiS745. Датирован 22 февраля 2002 года. Исправляет ряд ошибок и улучшает общую производительность системы.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

Фоблок

То, что есть всегда

1. Перечень номеров "Мании" с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакт).

НАПОМИНАЕМ, ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ
ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ
ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке файлов в "Deathmatch".

3. Сводная ТАБЛИЦА КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.

4. Информация о работавших над компаком, о музыке и о ролике на компакт.

То, что есть только на этом компакт

1. Статьи, предоставленные порталом "Романсер".

2. Статьи, предоставленные порталом Unreal Chaos.

3. Куча стихотворений от Геймера&Кати в рамках "Почты "Мании".

4. Статьи "Выделка "шкур" в Quake III Arena" и "Текстурирование в играх".

ДРАФТ

В директории /DRAFT на компакт в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по установке и вообще развернутые описания всего того, что на компакт находится.

Для вашего удобства все разделы на компакт организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладится, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru).

Редактор "Игровой зоны": АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН.

Программирование компакт-диска: ДЕНИС БАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска: ИЛЬЯ "J.V." ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■

Составители рубрики: Sarcatic Rebel (retro_parrot@yahoo.com) и Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Icewind Dale 2

Жанр:	RPG
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Black Isle
Похожесть:	Baldur's Gate II, Icewind Dale
Системные требования:	PIII-300, 64MB, 4Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Июнь 2002 года

Как и следовало ожидать, Interplay продолжает разрабатывать золотосную жилу Icewind Dale. Чернолицые горняки из Black Isle уже шесть месяцев не выходят из забоя и, по-видимому, к началу этого лета извлекут на поверхность продолжение игры.

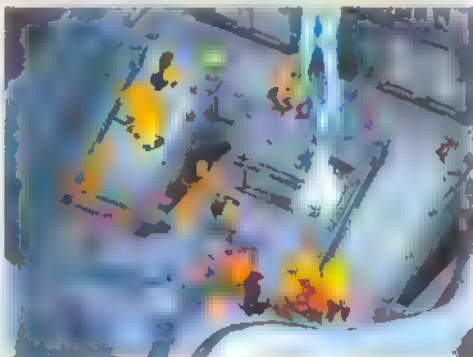


События второй части происходят в той же местности, что и первый ID, но одно поколение спустя. На этот раз проблема в гоблинах. Их разрозненные кланы объединились и угрожают Десяти Городам и вообще всему известному миру Любому, даже самому заросшему бородой горцу известно, что гоблины в един-

ственном числе не бывают. Пусть даже небольшая толпа этих головоногих не страшна гордому и чуток подвыпившему эльфи северянину. Но теперь все эти орки, гоблины и прочие их производные собрались в такую кучу, что для вразумления их понадобится целая партия.

Главной целью героев станет защита и спасение города Тагрос от кровожадных орд нечисти. Сюжетная линия во многом цепляется за события прошлого, и вам, разумеется, удастся вновь навестить знакомые по первой части места. Тем не менее, игра не потребует от вас знакомства с предшественником, равно как серьезного опыта и богоподобных персонажей, как это было в аддоне Heart of Winter.

Сиквел желает быть похожим на ID во всем хорошем: сохранить динамичные, активные и многочисленные битвы, порадовать обилием классов и заклинаний, а также блеснуть феерией спецэффектов, стильными и качественными бэкграундами ручной работы. По словам продюсера проекта Дэррена Монахана, над созданием последних работают художники беззастенчиво почившего Tom, а это люди, которые, кроме прочего, создавали Planescape: Torment и Fallout 2. "Также, — добавил Дэррен, — в Icewind Dale используются не-



которые дизайнерские наброски Tom". И самое удивительное Дэррен, не стесняясь, заявляет о пламенной дружбе с BioWare и о том, что ID2 заимствует у Baldur's Gate II несколько монстров, заклинаний и персонажей. В частности, будут добавлены следующие class kits: Mercenary, Dreadmaster of Bale и The Votary. Идея подклассов персонажей и возможности создания героев-полукровок также будет развита. Общее число новых заклинаний пре-

вышает 50 (всего их станет 300), а на всевозможные артефакты и оружие вообще никаких сундуков не хватит.

Грядут перемены и по части законов в игру введены некоторые изменения на базе AD&D 3 Edition, и это означает отмену параметров THACO и AC. Скажем им "до свидания". Также в ID2 используется опробованная в Trials of the Luremaster "система оценки сложности локаций". То есть при входе партии в новую зону обсчитываются общие параметры всех героев, и уровень населяется так, чтобы жить было опасно и интересно.

В целом ID2 будет выглядеть как реставрированная копия первого ID. Движок используется прежний (Infinity), а Джереми Соул снова пишет музыку. Так что, если вам не хватило впечатлений от оригинала и двух аддонов, 30-40 часов игры в ID2 вам обеспечены. Но учтите, импортировать персонажей из других частей запрещено, и вам снова придется пройти всю "школу".

Knights Shift

Жанр:	RTS/RPG
Издатель:	Net
Разработчик:	Zuxxez
Похожесть:	Warrior Kings
Системные требования:	PIII-400, 128MB, 16Mb 3D ун.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Сентябрь 2002 года

Компания Zuxxez продолжает радовать дорогих нас, но пока, к сожалению, только аркадкой Heli Heroes да всякими анонсами. Про Knight Shift известно немного, но графика игры не дает просто выкинуть ее в долгий ящик. Движок Earth-III и скелетная анимация творят чудеса.

Номинально это будет гибрид RTS и RPG, и разработчики всю юность кичатся опытом сращивания этих двух жанров (уж не в работе ли над Heli Heroes они его приобрели?). Всего в игре планируется 20 миссий, объединенных в 3 кампании.

Действие Knight Shift происходит на славянской земле в старом добром средневековье. В том фэнтезийном варианте средневековья, где короли не живут со свиньями, а травка зелена, как турецкий теннисный мячик. Там каж-



дов утро ведьмы, притормозив свои метлы, заходят на посадку, а одинокий и на самом деле добрый дракон поспевает на шоколадных монетках. Все-возможных странствующих бардов, сверкающих полиролью рыцарей, мастеровых гномов и добрых сказочников намного больше, чем простых людей.

Коровы уморительны сами по себе. Такой дурацкий западный лубок. Да, коровы. На них держится вся экономическая система игры. Она проста: коровы едят траву, гадят и дают молоко. Все. Держите траву зеленой и бидоны чистыми.

Сюжет повествует о взбалмошных похождениях принца Марко, который с компанией героев мотается туда-сюда, набирая опыт и ведички. Марко — это вы, и рыцари вашего личного отряда сопровождают вас с начала до конца игры. Чувство, что вы управляете "картонными солдатыками", в игре отсутствует напрочь: каждый имеет свой характер, каждому нужно шлем напялить, меч найти, заклинаний в книжку дописать. У каждого своя специализация. Львиная доля шорма игры основывается на гротеске персонажей: тупые физиономии, клоунские доспехи, изысканные манеры. Сие разработчики гордо именуют "основной чертой RPG", которая, на благо, с RTS не связана, а с игроком неразлучна. Такой вот молочко-ролевой эксперимент.

Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness

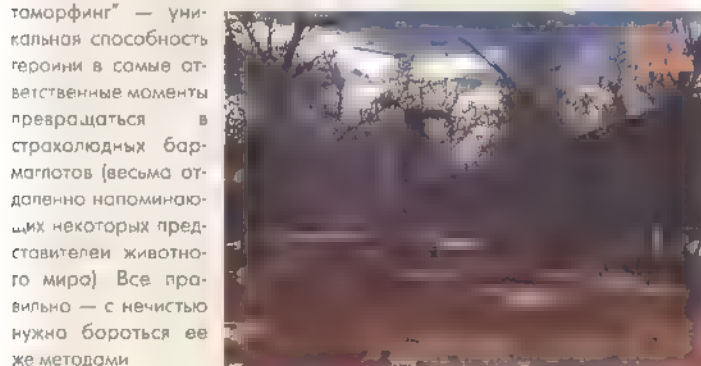
Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Kailash
Похожесты:	Nightmare Creatures 1, 2
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Осень 2003 года



Буквально перед самым отплытием номера в типографию из Ubi Soft пришли известия о долгожданном продолжении "ограниченно культового" мистического экшена/файтинга от трюг-лица Nightmare Creatures. Итак, "кошмарные существа" снова на арене,

на этот раз местом действия избрана Прага XIX века, самый таинственный европейский город, опутанный старинными преданиями о вампирах, оборотнях, упырях и прочей паранормальной нечисти, встающей по ночам из своих могил и нападающей на одиноких прохожих.

На этот раз на борьбу с всемирным злом отправится безымянная поке-героиня, специальный агент древнего религиозного ордена. Отныне игра будет жестко разделена на две части: приключенческую и, собственно, action-ориентированную. Днем мы бродим по пражским улочкам, опрашиваем прохожих и проникаем в старинные усадьбы в поисках недостающих частей головоломки, ведущей к финальному бассу, магистру вурдалаков Эдаму Кроулею. Ночью же, вооружившись холодным оружием, мушкетерами и динамитными шашками, мы выходим на охоту. Боевые действия в Nightmare Creatures 3 не слишком изменились по сравнению с предыдущими частями. Это все тот же Tomb Raider с сильным уклоном в сторону рукопашных схваток и фирменный "метаморфинг" — уникальная способность героини в самые ответственные моменты превращаться в



же методами

Snapshot! Paparazzi

Жанр:	Strategy
Издатель:	Нет
Разработчик:	Philos Labs
Похожесты:	Escape From Alcatraz
Системные требования:	PIII-500, 128Mb, 8Mb 3D ун
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Январь-февраль 2003 года

Philos Labs, разработчики космической стратегии Imperium Galactica III: Genesis и оригинальной стратегической авантюры Escape From Alcatraz, быстро набирают обороты. Их новый скандальный проект Snapshot! Paparazzi позволит вам влезть в шкуру надоедливого и глупого представителя желтой прессы, фотографа-охотника за знаменитостями. Это тот самый случай, когда пятая власть вершит судьбы людей и палит из пушки по волнистым полугайчикам. Дешевые китайские камеры — ее смертоносное оружие. Папарацци — ее бесстрашные солдаты.

Как вы уже догадались, цель жизни такого "бойца на родного любопытства" в том, чтобы подкараулить локальную Наталью Андерсон и из-под кровати, почти в упор, да с тройной вспышкой, в полном цвете и контрасте сфотографировать ее большие и упругие глаза. Щелкнуть "человечка, похожего на губернатора" в момент оприходования им финансов от местных братков или заставить всемирно известного пианиста Израиля Шниперсона выпивающим в компании с группой Captain Tector. Чем качественнее выйдут снимки и чем позорнее будет их содержание, тем выше взлетят ваши гонорары. А на вырученные деньги можно прикупить оборудования с большим радиусом действия и с лучшим качеством картинки. Или хотя бы "бесшумные тапочки". Также можно потратиться на бесценный шепоток информаторов.



На тернистом пути к деньгам и подмоченной репутации нас подстерегают высокие заборы с сигнализацией, замаскированные люки с помоями, злые доберманы, кровожадные секьюрити и прочие новейшие охранные системы, которые так и рвутся раздолбать вашу драгоценную камеру и сдать ее остатки колом — вместе с вашей персоной, разумеется.



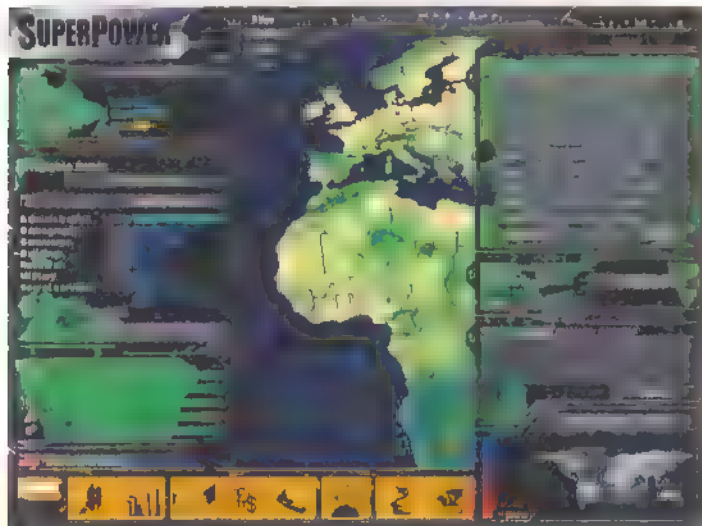
По сути, это такая же тактическая авантюра, как и Alcatraz (даже со стороны), но здесь мы действуем в одиночку, а убиваем только морально. Основная часть процесса обыгрывается с видом "со стороны", но в самые ответственные моменты можно переключиться в режим FPS. Стреляйте "навискидку" и держите снимки в недоступном для детей месте.

SuperPower

Жанр:	Strategy
Издатель:	DreamCatcher Interactive
Разработчик:	GolemLabs
Похожесть:	Europa Universalis
Системные требования:	PIII-400, 128Mb, 16Mb 3D уст.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Весна 2002 года

Канадская компания GolemLabs объявила о продолжении работ над проектом SuperPower (раньше игра фигурировала под названием Defcon). Сия глобальная походовая стратегия заслуживает самого пристального внимания. Это подробнейший из созданных на сегодня симулятор современной ситуации в мире (1990-2000 годы). На мировой арене SuperPower представлены полторы сотни стран, для каждой из которых соблюдены все возможные экономические, географические и демографические законы и параметры, а также учтены политические и исторические методы общения и кооперации. Игра основывается на обширнейшей базе данных, которая содержит статистическую информацию о более чем 140 странах мира и более чем 4000 видов военных подразделений и техники. В проекте используется модель AI под названием Evolutive Human Emulator и стратегическая система WarArt.

Как лидеру страны, вам предстоит контролировать экономику, т.е. заниматься добычей и распределением ресурсов (это не "золото/дерево/руда", как можно догадаться), устанавливать ставки различных налогов, направлять средства бюджета на содержание исследовательских институтов, армии, секретных служб, развитие коммерческой инфраструктуры и прочих бюджетных сфер. Влияние мировых кризисов также не оставлено без внимания.



Демографическая политика заключается в следующем, каждое ваше действие так или иначе влияет на настроения в обществе, и если эти настроения негативны, у вас возникнут трудности и со сбором налогов, и в отношениях с другими странами. Не исключены мятежи и беспорядки.

Во внешней политике вам предоставлены практически любые методы воздействия — от интервенции на заокеанские рынки куриных окороков до открытых боевых действий с использованием ядерного и бактериологического оружия. Возможны десятки видов международных соглашений со множеством условий и компромиссов. Возможно создание экономических и военных альянсов с уймой пров и возможностей для сторон. В качестве "мирного" оружия вы можете использовать секретную службу и ее силами устранить лидера враждебной страны, подтасовать результаты выборов (чужих или своих), саботировать разработку нового оружия или просто насыпать яду в водопровод и подорвать пару пикапов во всех мировых столицах пуцей дестабилизации ради. Таким образом, никто не узнает, откуда был нанесен удар. Но в случае провала откровенно враждебной операции ваше положение на мировой арене может сильно пошатнуться.

Как главнокомандующий, вы следите за численностью и осначенностью ВС, заказываете новое вооружение у местных производителей или за границей. Для каждой страны предусмотрен индивидуальный набор видов во-

оружий, соответствующий реальным аналогам. Также можно разработать собственные подразделения. Дизайном гусениц нас не обременят, а лишь позволят использовать новейшие разработки в существующих войсках. Например, оснастить все пехотные соединения спутниковой связью.

При столкновении частей воюющих стран мы переходим на тактическую карту, генерированную на базе географической. Она напоминает обычную топографическую карту с юнитами-фишками. Некоторые карты, например карты городов, представляют собой довольно точные копии настоящих. В тактическом режиме мы расставляем юниты, отдаем стартовые приказы и начинаем сражение в реальном времени. После начала боя эффективность действий юнитов зависит от их опыта, морали и огневой мощи. Во время боя тоже можно отдавать приказы, но их возможная частота зависит от средств связи в ваших войсках, а также от хода самого сражения.



Если вы проиграете в любой из этих сфер — вы проиграете игру. Вы можете лишиться власти, вашу страну может оккупировать неприятель, вас просто могут отравить конкуренты. Захватить весь мир не получится, да и не в этом смысл игры. Ну что бы вы сказали, услышав в новостях о по-

добном намерении короля Марокко Мухамеда VI?

Судя по всему, SuperPower будет чертовски сложна и не менее интересна. Игра ставит перед вами реальные цели и наделяет историческими возможностями. Она позволит понять, почему Ираку не удалось захватить Кувейт и зачем США столько авианосцев. По словам разработчиков, игрой активно интересуются военные, и, по-видимому, это не только канадская горная полиция.

The Sims: Vacation

Жанр:	GodSim
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Maxis
Похожесть:	The Sims
Системные требования:	PIII-300, 64Mb RAM
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Июнь 2002 года

После скоротечной концовки SimsVille Electronic Arts, спешно наверстывая упущенное, решили раз в два увеличить скорость производства аддонов к своей сверхприбыльной интерактивной опере о тяжелой жизни состоящего общества потребителей. После того как мы успешно по-



жили на «широкую ногу» в Livin' Large, вдоволь напрыгались на домашней дискотеке в House Party и «прашвырнулись в город» в Hot Date, настала пора заняться активным отдыхом с пользой для души и тела.

Итак, новый, уже четвертый по счету, аддон открывает невиданную доселе возможность отправить наших одомашненных томагочей на минеральный курорт, альпийский кемпинг или жаркие пляжи Симсовских островов Симсовского тропического архипелага. Среди возможных групповых действий появилась, например, способность симов к игре в снежки или пляжный волейбол, ужению форели в горной речке и катанию на лыжах. Кроме того, значительно расширился арсенал предметов домашнего обихода (более сотни новых

сортот горчицы к скучной говядине жизни), а к списку окружающих наших героев "неигровых персонажей" добавились такие колоритные личности, как проводники, инструкторы по прыжкам с парашютом и даже карманники. Так что курорт курорт, а расслабляться все-таки не стоит.

Для полноценной работы *The Sims: Vacation* понадобится диск с оригиналом, а для ощущения окончательного счастья — все три предыдущих аддона. Так что заранее готовьте кошельки и начинайте экономить на завтраках — с EA не соскучишься!

World War II: D-Day to Berlin

Жанр:	RTS/Action
Издатель:	Нет
Разработчик:	Bitmap Brothers
Похожести:	Z, Zi Steel Soldiers
Системные требования:	Не определены
Мультиплеер:	Интернет, локальный сет
Дата выхода:	2003 год

После осторожных пробных шажков на неизведанную территорию "online only" киберспортивных развлечений Bitmap Brothers наконец-то одумались и, решив не валять дурака, анонсировали новый проект. Он принадлежит к неоднократно испытанному и ими же изобретенному жанру real-time action strategy. Новый идейный наследник Z и его сиквела Steel Soldiers уже на подходе. Встречайте *D-Day to Berlin*, веселая игра на невеселую тему.

Итак, принцип "те же ши" в действии. Вместо роботов у нас теперь пехота союзников (каких? см. внимательно полное название игры!), вместо потешных танчиков — вполне себе натуральные модели "абрамсов", "шепардов" и "пантер", вместо унылых тропинок далеких планет — Нормандия и Западное побережье Европы, а роль командира Зода в этом водевиле очень правдоподобно исполняет густополигональный Адольф Г. Страшно сказать, но наряду со скороморошскими атрибутами вроде "подпрыгивающих снарядов" и забавно втыкающихся в картонные домишки игрушечных самолетиков, в *D-Day to Berlin* будет присутствовать даже некоторая историческая достоверность. Города будут носить правильные географические названия, а военная кампания пройдет по исторически корректному маршруту — от высадки на Омаха-бич до взятия Берлина.

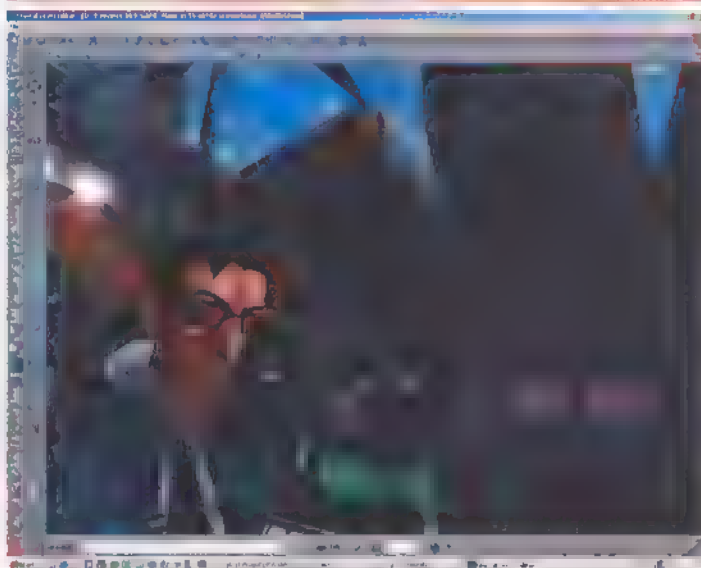
После зоиговых с негрителем в этой ситуации термином "реалистичность" разработчиком срочно пришлось искать достойную замену известной еще по Z системе стратегического "контроля территории". Замена так и не была найдена, так что ситуация грозит обернуться тем, что *D-Day*

to Berlin из "аркадной стратегии" вот-вот превратится в банальный action-wargame без всяких признаков экономики. Впрочем, судя по отдаленной дате релиза, у Bitmap Brothers еще есть время лишний раз все хорошенько обдумать.



Y-Project

Жанр:	3D Action
Издатель:	Epic Games
Разработчик:	Westka Interactive
Похожести:	Deus Ex, System Shock 2
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	2003 год



Движок Unreal по-прежнему живет и побеждает. Молодая немецкая девелоперская контора Westka Interactive, недавно лицензировавшая волшебный движок, буквально на днях представила почтенной публике некоторые зарисовки из их будущего Deus Ex-образного проекта.

Действие *Y-Project* разворачивается в мегаполисе, пороженном инопланетной заразой. На дворе, само собой, далекое будущее. Пришельцы инсектоиды прячутся в канализации, проникают в вентиляционные люки и откладывают личинок прямо под крышами трехсотэтажных небоскребов. Они ни с кем не вступают в контакт и замышляют нечто злое. Простенький на первый взгляд сюжет на деле оборачивается глобальным заговором, за которым стоят вполне конкретные люди, над которыми мы стоим еще более конкретные люди, над которыми... Короче говоря, типичная паранойя в стиле Deus Ex.

Однако нетипичным для игры будет непереносное деление геймплея на две параллельные (иногда пересекающиеся в самые критичные моменты) сюжетные линии, так называемые "корьеры". В самом начале ваш герой сможет выбрать род деятельности: стать ученым или записаться в военные. С последними все более-менее ясно: пятнадцать типов оружия, враг — ван за тем холмом, и родина тебя не забудет. Куда интереснее играть за яйцеголовых. "хакерские" головоломки, проникновение в правительственные бозы данных, изучение секретных документов, "взлом" электронных охранных систем и тому подобные хитрые трюки. Впрочем, чтобы облегчить прохождение миссии, на помощь всегда можно призвать представителей другого "профессионального лагеря".

Сейчас работа над проектом уже кипит вовсю, а из Westka Interactive то и дело приходят депешки с радостными отчетами о том, что для проектирования такого-то уровня нанят самый настоящий профессиональный архитектор, что в модели самой расползливой инсектоидной сволочи будет не менее шести с половиной тысяч полигонов, а для режиссуры скриптовых сцен специально из Голливуда выписали двух чрезвычайно опытных кинооператоров. Все это звучит крайне любопытно, так что мы постараемся внимательно следить за всеми новостями относительно *Y-Project* и, по возможности, держать вас в курсе. ■



Денис Марков (klar@mail.ru)

Chaser

Жанр:	3D Action
Издатель:	Fishtank Interactive www.fishtank-interactive.de
Разработчик:	Cauldron www.cauldron.sk
Платформа:	Unreal, Max Payne
Дата выхода:	Осень 2002 года
Необязательно:	PII-400, 128 RAM, GeForce2
Жанры:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть www.chasergame.com

Первые слухи о том, что словацкая команда Cauldron начала разработку экшена, вроде как "призванного стать новым лидером жанра", появились еще в 1999 году. Тем не менее, до недавних времен широкая игровая общественность почти ничего не знала об этом проекте. Буквально несколько недель назад Интернет был потрясен всплеском интереса к нему: чуть ли не каждый второй сайт считал своим долгом опубликовать статьи, интервью с разработчиками, скриншоты из игры. Будет ли Chaser столь же популярен и после выхода, сказать трудно. Но уже сейчас можно с уверенностью заявить, что релиз этого шутера станет одним из самых громких и ожидаемых событий конца 2002 года.

Разработчики ни много ни мало рассчитывают, что Chaser станет лучшей игрой в своем жанре и потеснит с трона Half-Life и Quake III: Arena. По их словам, в этом ему помогут неповторимая атмосфера и сюжет, а также великолепный дизайн и захватывающий геймплей. Но всех карт разработчики не раскрывают. "Поживем — увидим," — так красноречиво и полно ответили они на наши вопросы о преимуществах Chaser перед ранее выпущенными экшенами.

Сюжет игры явно отхуда-то понаименован. Сейчас даже узнаете откуда.

Действие разворачивается в далеком будущем. 44 года назад на Марсе были открыты первые колонии, а на Земле тем временем царит полный беспредел. На улицах процветает бал насилия и жестокость, крупные города контролируются преступными группировками и простыми мелкими бандитами. В общем, обычная картина для большинства игр и фильмов.

Главный герой по имени Чейзер (Chaser — преследователь, охотник) был в свое время агентом одной из спецслужб. Во время очередной сверхсекретной операции он частично потерял память. Именно из-за этого он не может понять, почему за ним одновременно охотятся и бывшие коллеги-агенты, и все местные преступники. По ходу развития сюжета нам предстоит узнать, в чем же все-таки дело, и вспомнить всю правду о прошлом героя. Вам это ничего не напоминает? А мне напоминает верховенский "Вспомнить все" (Total Recall). Сюжетно очевидно, но тем не менее, разработчики решительно его отрицают. Впрочем, было бы странно, если бы они этого не делали — лицензия на название такого блокбастера стоит немало.

Потерявший память агент. Несколько миссий в конце игры происходит на Марсе. Вот и все совпадения, — говорит Мариан Суран, главный программист проекта. И все же, по-моему, кто-то у кого-то одолжил парочку идей.

Чтобы сделать игру интереснее, разработчики собираются вооружить главного героя просто огром-

ным арсеналом вооружения, средств уничтожения. Здесь и обычные пистолеты (которые, как подсказывает опыт игры в экшенах, использовать почти не придется), и снайперские винтовки, и столь любимые всеми еще со времен Doom шотганы, и многое другое. А уж про всякие гранаты, взрывчатые вещества и тому подобные прибабасы можно и не упоминать — тоже будут.

Что касается конкретных моделей оружия, то на данный момент объявлено о присутствии автомата Калашникова, полуавтоматического кольта и винчестера. Пользоваться всякими гипер-мега-супер-блasterами, кои являются плодом большой фантазии дизайнеров и стреляют неким подобием луча из лазерной указки, не придется. Ура! Довольствуется здравый рассудок. По заверениям авторов, в игре присутствует только реально существующее на сегодняшний день оружие. Что, если призадуматься, вызывает недоумение. Но дворе уже неизве-

стно какой век, а нам бежать чуть ли не с пороховыми ружьями. Ну, скажем, не с арбалетами... Утешает то, что дизайн пушек будет переработан с тем, чтобы придать ему более подходящий эпохе вид.

Сразу же появляется вопрос: почему нельзя было сделать так, чтобы действие игры разворачивалось не в будущем, а в наше время? Тогда бы и не было никаких несоответствий с оружием. Но не забывайте, что разработчики — люди творческие. Действие игры разворачивается в далеком будущем. Благодаря этому мы можем создать игру такой, какой мы хотим ее видеть. Нам не надо никак подстраиваться под "объективную реальность". Это дает нам действительно огромный простор для фантазии, — говорит Мариан Суран.

В игре будет множество миссий, объединенных одним сюжетом. Здесь

Если это один из преследователей, то я готов сам сдаться!

и спасение заложников, и перестрелки с бандитами на улицах, и захват транспортного корабля, и многое-многое другое. Время прохождения некоторых уровней ограничено. В частности, в одной из таких миссий игроку надо успеть покинуть разваливающийся на куски космический корабль. Варьируется и место действия. Так, часть игры Чейзеру предстоит провести на Марсе. А за время прохождения оставшихся уровней герой успеет даже покатайся на собаках упряжках в Сибири. Авторы игры ставят своей целью избавить нас от вечной проблемы большинства шу-

Крупные капли дождя, разбивающиеся (да-да, не исчезающие в бетоне, а именно разбивающиеся) о пол, натуральной облесная краска на стенах — да такая, что только подвезде реальной. Единственное, что заслуживает упрека, — это анимация персонажей, слегка дергающихся из стороны в сторону при движении. При всем великолепии моделей и скинов это не много портит впечатление. Но не надо забывать, что у разра-

Уже сейчас движок может менять на лету форму трехмерных моделей и наложенные на них текстуры. Помните Soldier of Fortune с отстреленными конечностями и реками крови? Теоретически, в Chaser может появиться нечто подобное.

разработчиков. Зато благодаря вышеописанной особенности движка персонажи смогут, скажем, улыбаться, не взирая при этом десятками полигонов. Стоит упомянуть и об абсолютно новом алгоритме прорисовки взрывов. Забудьте навсегда о спрайтах и неуклюжих полигональных моделях, имитирующих разрывающиеся мины и гранаты. Теперь каждая частица, разлетающаяся от эпицентра взрыва, будет просчитываться с предельной скрупулезностью.

Сказать что-то определенное насчет музыки сложно. Как раз сейчас композиторы заняты ее написанием. По заявлениям авторов, она будет соответствовать происходящему на экране и вызывать у игрока не меньше эмоций, чем визуальный ряд.

А вот о звуковых эффектах уже сейчас известно немало. Одни и те

Против нас не только бандиты, но и Закон.

Традиционный интерьер "города будущего".

теров — однообразных темных комнат и коридоров. Теперь мы будем сражаться и в зданиях, и на открытом воздухе, и ночью, и днем. Естественно, будучи ориентированным на фильм, Chaser наиболее ценен в сингл-режиме. Хотя разработчики уверяют, что мультиплеер тоже будет сверхинтересным.

О многопользовательском режиме игры стоит сказать пару слов отдельно. Дело в том, что ни на синглы, ни на мультиплеер акцента не ставится — авторы игры обещают, что и то, и другое будет на высоте. По традиции, в мультиплеере будут присутствовать боты. Уже сейчас, чуть ли не за год до релиза, они умеют перемещаться по карте, собирать всеческие девайсы и прятаться от игрока. Оставшиеся до релиза время разработчики планируют потратить написание алгоритмов взаимодействия ботов друг с другом, с игроком, а также обучению их основам стратегической игры.

Составить мнение о внешнем виде Chaser можно по скриншотам и видеоролику на игровом движке. Там, кто его еще не видел, посоветую только одно — немедленно качать с официального сайта игры.

ботчиков почти год в запасе — еще исправят.

Разработка игры однажды уже была приостановлена на несколько месяцев в связи с интенсивной работой авторов над другим проектом — Battle Isle: The Androsia War. Однако необходимо заметить, что работы по улучшению движка все равно продолжались. Так что Chaser вряд ли успеет устареть к релизу. Технологическая демка, показывающая возможности Cloak NT Engine, лежит в Сети довольно давно. И все равно впечатляет.

Команда Cauldron была основана в 1996 году. Первый ее проект — Cauldron — сразу же был признан самой успешной словацкой логической игрой. Не такое уж и престижное звание, казалось бы. Но уже через два года вышла стратегия Spyflox. Она была издана не только в Словакии, но и в некоторых других странах — не столь огромных, но все же устоях. Для последующих игр — известной серии Battle Isle — был найден серьезный издатель — BlueByte. Этой же компанией и был издан самый известный проект словаков — Battle Isle: The Androsia War. Произошло это в 2000 году. В то время разработка Chaser была в самом разгаре. Как видите, опыта создания шутеров у компании нет. Но не помешало же это отсутствию, например, Gray Matter Studios, сделавшей хитовый Return to Castle Wolfenstein.

120 0

Неужели люди так обжились на Марсе?

Правда, авторы утверждают, что кровь и расчлененные тела не явятся там, чем они хотели бы привлечь игроков. Мы можем создать хороший экшен без пропавших тел и оторванных рук и ног, — говорит Кевин Доржак, глава команды.

же звуки будут звучать по-разному в зависимости от множества факторов. Выстрелы на открытой местности будут, как и положено, разительно отличаться от выстрелов в узком коридоре, а эхо в городской квартире — от эхо в маленьком бревенчатом домике. Обладатели поддерживающих EAX звуковых карточек счастливы потирать руки и ждут релиза, остальные бегут в магазин за какой-нибудь SBLive!

Будем ждать?

Словацкие пароды продолжают мощными ударами рубить окно в игровую индустрию. Разработчики Chaser утверждают, что прорубят как минимум ворота.

Процент готовности:

50%

***Q-Tuzoff* (chaingun@mail.ru)**

chrome

О *Chrome* заговорили на всевозможных форумах сразу после того, как разработчики (польская команда Tachland) выложили в Интернет парочку скриншотов. Причиной в такой рекламой стала графика игры, выглядящая более чем привлекательно. Но некоторые критики из США американцами — роков фразу: «Зачем вы вообще ожидаете отечественной красоты — абсолютно лучшей просят». Вы знаете, что бы нашу известную компьютерную игру? (цитата с одного из форумов). Вероятно, они подражновали, что хорошие игры могут быть только американского происхождения. Хотя, например, *Oregonian* и *Flashpoint* вышли в Чехии. Но когда Tachland выложили на своем сайте первую информацию об игре, стало ясно, что графика — отнюдь не единственное достоинство *Chrome*.

Вспомнить все

Его зовут Логан, Боят Логан. Он солдат удачи, охотник за наградами, выполняющий самые сложные и рискованные задания. В последнее время он успешно работал в Экспедиционной Службе, но на последнем задании его подставили. Старый друг оказался предателем. Теперь Логана обвиняют в тяжком преступлении, которого он не совершал. Но разве силам безопасности интересно расследовать криминал?

Пять миров

Волькирия — планетная система вроде нашей Солнечной, правда, находится от нее на огромнейшем расстоянии — около 2 миллионов световых лет. Начала колонизироваться землянами и Федерацией всего пару месяцев назад. Состоит из звезды и пяти планет.

Второй этап — это этап формирования и развития личности. В этот период происходит формирование личности, ее развитие и становление. Это происходит под влиянием различных факторов, таких как воспитание, образование, социальное окружение и т.д.

Ломея — это с тропическим климатом. Большую часть поверхности литосферы составляют многочисленные тропические островки, остальная территория покрыта водой.

Планета Гербус, как и Ломия, полностью пригодна для жизни. Климат — умеренный, и, как видно из названия, на ней произрастает обильная флора В4 — спутник Гербуса. Это планета с огромными



▲ Планета Лемия.
Кстати, пушка в руке очень смахивает на М-16.



▲ Садимся в катор, и — вперед.

горными цепочками и гигантскими
ущельями

На всех этих планетах Болту предстоит побывать, а следовательно:

на — пройти по военным базам, бескрайним пустыням, густым лесам, пересечь огромные водные и воздушные пространства. Кажется,



что это невозможно, но разработчики все продумали — в игре доступно уйма всяких транспортных средств (в том числе летных и водных). В отличие от всех других 3D-игр, в Chrome вы можете управлять автомобилем, лететь на вертолете, прыгать на парашюте, плавать на подводной лодке, ползать на четвереньках и сбрасывать схо-

преграждающие препятствия. Вы можете управлять танком, вертолетом, самолетом, подводной лодкой, а также прыгать на парашюте, плавать на подводной лодке, ползать на четвереньках и сбрасывать с собой бомбы. Вы можете управлять автомобилем, лететь на вертолете, прыгать на парашюте, плавать на подводной лодке, ползать на четвереньках и сбрасывать с собой бомбы.



дость, их может занести на поворотах, они могут перевернуться и даже взорваться. Имеет значение даже то, какая подвеска стоит на вашем автомобиле!

Но не подумайте, что вам предстоит разве что кататься да бегать. По странному стечению обстоятельств, ваш путь все время будут

Теперь к вопросу о физике и системе повреждений. Если товарищи разработчики воплотят в жизнь хотя бы половину этих планов, то Chrome будет просто потрясающей игрой. А планов у них громада. Скажем, если вы стреляете во врага, то он реагирует на ранение, как живой человек: например, при попа-

дании в руку он будет стараться прикрыть рану ладонью другой руки. Также его реакция будет зависеть и от оружия, из которого вы стреляли. Одно дело — пистолет, о другое — какой-нибудь аналог BFG. Но это еще не все — если вы сбили неприятеля с ног, то падая, он, так сказать, «взаимодействует» со всеми объектами на пути падения — так, он может, допустим, сбить с ног другого врага. Как и в Soldier of Fortune, геймероманьяки смогут

генерировать свои собственные уровни, а также использовать их в игре. Разработчики также планируют добавить в игру много интересных музыкальных треков.

Итак, Chrome будет еще реалистичнее, а при разработке будут учитывать как два, так и тысячу вариантов поведения на их месте.

В Chrome вы сможете использовать различные виды оружия, включая пистолеты, винтовки, автоматы, пулеметы, снайперские винтовки, базук и, естественно, энергетического оружия — короче, стандартный набор

на каком-нибудь танке. Также в игре будет возможность использовать различные виды транспорта, включая автомобили, вертолеты, самолеты, подводные лодки, а также прыгать на парашюте, плавать на подводной лодке, ползать на четвереньках и сбрасывать с собой бомбы. Вы можете управлять автомобилем, лететь на вертолете, прыгать на парашюте, плавать на подводной лодке, ползать на четвереньках и сбрасывать с собой бомбы.

Про оружие и всякие предметы известно не многое. Пострелять можно будет из 9мм пистолета, шотганов, штурмовых винтовок, автомата, пулемета, снайперских винтовок, базук и, естественно, энергетического оружия — короче, стандартный набор

Из дополнительного вооружения присутствуют какие-то intelligent grenades (сам не знаю, что это такое), различные турели и биоимпланты.

Разработчики ввели в игру некую систему под названием «Dynamic targeting system» — по сути, аналог aiming'a в Counter-Strike.

К примеру, если вы бежите и стреляете, то точность стрельбы намного ниже, чем в спокойном положении. Ну а если игрок присел на корточки и прицеливается, то вообще не может сдвинуться с места в этот момент. Дать реализму, однако

Viva, Techland!

С графической точки зрения Chrome выглядит безупречно. Скриншоты из игры иногда сложно отличить от фотографий — взгляните на живописные пейзажи планеты Гербон. Судя по ним, разработчики справились с задачей.

В Chrome вы сможете использовать различные виды оружия, включая пистолеты, винтовки, автоматы, пулеметы, снайперские винтовки, базук и, естественно, энергетического оружия — короче, стандартный набор на каком-нибудь танке. Также в игре будет возможность использовать различные виды транспорта, включая автомобили, вертолеты, самолеты, подводные лодки, а также прыгать на парашюте, плавать на подводной лодке, ползать на четвереньках и сбрасывать с собой бомбы.

Итак, Chrome будет еще реалистичнее, а при разработке будут учитывать как два, так и тысячу вариантов поведения на их месте.

В Chrome вы сможете использовать различные виды оружия, включая пистолеты, винтовки, автоматы, пулеметы, снайперские винтовки, базук и, естественно, энергетического оружия — короче, стандартный набор на каком-нибудь танке. Также в игре будет возможность использовать различные виды транспорта, включая автомобили, вертолеты, самолеты, подводные лодки, а также прыгать на парашюте, плавать на подводной лодке, ползать на четвереньках и сбрасывать с собой бомбы.

Экономия на Chrome

В Chrome вы сможете использовать различные виды оружия, включая пистолеты, винтовки, автоматы, пулеметы, снайперские винтовки, базук и, естественно, энергетического оружия — короче, стандартный набор на каком-нибудь танке. Также в игре будет возможность использовать различные виды транспорта, включая автомобили, вертолеты, самолеты, подводные лодки, а также прыгать на парашюте, плавать на подводной лодке, ползать на четвереньках и сбрасывать с собой бомбы.

Итак, что мы имеем на выходе? Интересную игру с неплохим сюжетом, замечательной физикой и отличным оформлением, причем при сравнительно низких системных требованиях. Нам остается лишь дождаться часа X — Chrome пока находится на ранней стадии разработки, и для него даже не найден издатель.

Будем ждать?

Военный поход аж по пяти планетам в оболочке интригующего сюжета и умопомрачительной графики плюс странное сочетание имени героя и названия игры. Хромированный болт как вам такое?

Процент готовности:

30%

Для жаждущих
с Сущностью Вечной слиянья
Есть йога познания
и йога деянья.
В бездействии мы
не обрящем блаженства,
Кто дела не начал,
тот чужд совершенства.
Поэтому действуй;
бездействию дело
Всегда предпочти;
отправления тела —
И то без усилий
свершить невозможно:
Деянье — надежно,
бездействие — ложно.
"Махабхарата",
наставления Кришны
Арджуна

"Запад есть запад, восток есть восток, и вместе им не сойтись", — сто лет назад писал Киплинг. Может быть, именно поэтому, поддавшись силе внушения классика, мировой игровой индустрии до сих пор затрагивал только самый поверхностный слой огромного пласта восточной культуры, ограничиваясь каратистскими разборками или экзотическими войнами самураев. Поэтому дебютный проект фирмы Vinayak 4Dgames, которая с безрассудством молодости решила перетряхнуть пантеон ведийских богов, перелопотить эзотерические понятия от маны до атмана (от иллюзии до сущности), добовить передовой графический движок Unreal Warfare и на этой основе создать нечто Myst-образное, несомненно, выглядит более чем интересным.

Западный оазис восточной мудрости

"С тематикой древней Индии связано множество крутых концептуальных вещей: карма, ведийский пантеон — Шива, Вишну и Индра, идея семи чакр, такие виды спиритической энергии, как Шакти и Кундалини, медитация и прочее в том же духе", — говорит президент американской фирмы Vinayak Шон Мейнард. Задачей разработчиков стало создание игры, которая "заставляет трепетать чувства, захватывает воображение и каждую минуту геймплея вливает в вас по капле мудрость веков".

Но даже у такой крутой в философском смысле веди, как "Фауст", есть сюжет. В "Атме" он тоже присутствует. Сценаристы Vinayak пе-

Atma: The Mythic Light of India

релопотили множество древних текстов, стараясь найти сюжетную линию, на которую можно было бы естественным образом нанизать драгоценные бусины индийской мудрости. Вот какую историю, "простую, но захватывающую", собираются поведать нам авторы.

Пьянство вредно для здоровья...

А некоторые разновидности бормотухи — так вообще чистый яд. Даже для выдавших виды древних богов. Игра начинается с того, что прикинувшийся королевским гостем хитрый демон Венадатта напоил царя богов Индру перебродившей сомой, в результате чего тот не только свалился с трона, но и лишился всех своих божественных способностей. Демон не замедлил этим воспользоваться и заключил царя богов в магический кристалл безразличия. После чего схватил в охапку его жену — прекрасную богиню мистического восприятия Индру и, пронесшись по небу кометой,

приземлился в Гималаях. Когда Индран, также отведавшая отравленной сомы, оправилась от похмелья, голова у нее страшно заболела, прямо-таки затрещала, причем не только и не столько от похмелья,

Пятикостая Рысьяк (ryskavka@hotmail.com)

Жанр:	Adventure
Издатель:	4D Games
Разработчик:	Vinayak Computer Entertainment
Похожие:	Real Myst, Operation Flashpoint, Rainbow Six, SWAT 3
Дата выхода:	Весна 2002 года
Системные требования не объявлены	
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.4dgames.com/products.html



▲ Ни одна приличная авантюра не обойдется без заброшенного храма в джунглях.

сколько от навалившихся проблем. Ибо, сверзившись с небес на грешную землю, она утратила как бессмертие, так и божественность, а также растеряла всю свою мудрость — Вишну его знает. Продвигаясь с уровня на уровень по сюжету, Индра (и вы, играя за нее) придется очень постараться, чтобы: а) вернуться на небеса, б) победить коварного демона и в) освободить супруга (в какой последовательности — пока неизвестно). Решить эти задачи только при помощи грубой силы невозможно — "надо использовать интеллект, решать загадки из мистического прошлого и выбрать просветленный путь к победе". Заметим, что сюжет скроен по последней моде — он достаточно извилист и имеет должное число загогулин, чтобы его нельзя было обвинить в грубой линейности.

По стране лотосов путем йоги депши

Наши странствия начинаются на границе Индии — в долине Святости в Гималаях. "Основной противник в

игре — не демон Венадатта, а силы безразличия", энтропии, которые надо преодолеть, чтобы спасти Индру. Что это означает на практике — Вишну его знает. Продвигаясь с уровня на уровень по сюжету, Ин-



▲ "Парад планет" поможет проникнуться космогоничностью индуизма.

драну будет сталкиваться с физическими препятствиями как естественного свойства, так и инспирированными врагами, а также решать разнообразные головоломки. Большинство встречающихся в игре паззлов — "шифрованные" загадки.

Возможно, затем вам и надо осваивать искусство медитации, что при встрече с некоторыми головоломками только она и поможет вам

Атман (на санскрите — **Атма**) — одно из кардинальных понятий в религиозно-мифологическом спектре индуизма. В ведийской литературе употребляется как местоимение ("я", "себя"), затем в значении "тело" и, наконец (прежде всего в "Упанишадах"), — как обозначение субъективного психического начала, индивидуального бытия, "души", понимаемых и в личном, и в универсальном плане.

Информация для мифоманов мира

“до... просветления” и найти ре...
...помогать...
...будет потрясаю...
...виды Гималаев...
...на экране. Медити...
...рующийся в надежде...
...на просветление...
...оак — это круто...
...Типа: знание — о...
...ло, медитацию — в...
...широкие массы. А...
...чтобы от одиноко...
...духовности народ...
...не заскучал, в игру...
...включены элемент...

на пути вы повст...
...решать множес...
...во персонажей, не все...
...из которых знакомы...
...вам по мифам или...
...учебникам истории...
...“Мы не полностью сле...
...дую индийской мифо...
...логии и ведийской кул...

туры. Некоторые пер...
...сонажи игры — это ре...
...альные исторические...
...фигуры, другие созданы...
...для этой истории. И, по...
...скольку многие герои...
...были названы в честь...
...богов и богинь, это со...
...здает дополнительную путаницу.”

Итак, вас ждут “боги, демоны, дикие...
...звери, экзотические мифические со...
...здания, духи природы и, самое...
...главное, ваше новое воплощение.”

Странствовать наше божествен...
...ное альтер эго будет по прекрасной...
...[если судить по скриншоту] стране...
...“Там диким животным раздолье, и...
...стелется чудно/Цветистый ковер ле...
...пестков по земле изумрудной,/Высо...
...ко вздымаются цветущие деревья в ма...
...кушки,/Красуются скалы, верхами...
...касаются друг дружки,/Над светлыми...
...водами потосы дышат покоем.”

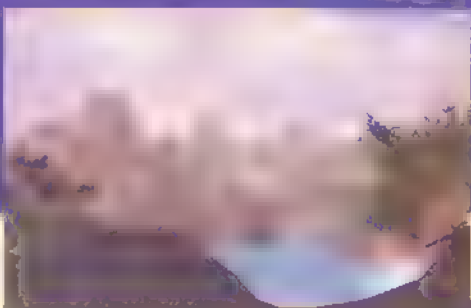
Об эстетическом от... ...ношении... ...искусства... ...к действительности

Мифологический сюжет, пре...
...красная природа, эзотерические...
...откровения — это все хорошо, но...
...относительно недостаточно, чтобы срав...
...ниться с таким графическим шедевр...
...ом, как realMyst, который всею ча...
...стенью поминают разработчики...
...Atma Оригинальный Myst был пре...
...дельно лаконичен и завершенно эс...
...тетичен. А что может предложить...
...нам такая Atma в личном соревно...
...вании Элочки-Людоедки с миллио...
...ннейшей Вандербильдхой?

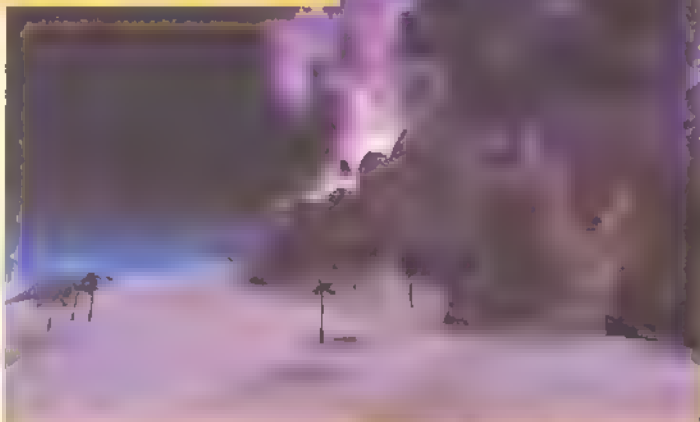
Оказывается, очень многое, на-

Итак, в основе сюжета
Atma лег один из мифов ве...
...дийской эпохи о том, как...
...Индра обидел мудреца Чья...
...вану, и тот, чтобы отомстить...
...царю богов, создал огром...
...ное и страшное чудовище...
...Маду — Опыание. Опыа...
...ние едва не погубило Ин...
...дру, прежде чем тот упрости...
...л мудреца пощадить его. Уми...
...лостивленный Чьявана уни...
...чтожил Маду, разделив его...
...на четыре части и распреде...
...лив их поровну между...
...хмельным напитком сурой, ...
...женщинами, игрой в кости и ...
...охотой. С тех пор тот, кто...
...чрезмерно увлекается этими...
...соблазнами, погибает, сра...
...женный Мадой.

чина с передо...
...вых технологий...
...Для воплощения...
...идеи был выбран...
...мощнейший дви...
...жок современн...
...ности Unreal...
...забав...
...но, что твор...
...за этим Май...
...нард получил об...
...ручение Quake...
...LithTech...
...правной точкой...
...стала ориента...
...ция на усоверш...
...шенствованный



▲ Озеро в горах напоминает
о картинах Рериха.



▲ На таком небе наверняка обитают боги!

дификации от августа 2000 года. Мы...
...нарисовали экзотические структуры,...
...использовали аппаратные кисти, иг...
...рали с динамическими частицами и...
...так далее.” Был разработан собст...
...венный скриптовый язык и вообще —...
...применен академический подход в...
...его наивысшем варианте

Как результат усилий — в Atma...
...обещается весьма крутая графика...
...“Одной из ключевых позиций стал...
...переход от начальных 900 полиго...
...нов на персонажа к 3000 (максимум...
...до 4000)”, — говорит Шон “Мы уме...
...ем моделировать огромные откры...
...тые пространства, необходимые для...
...воплощения нашего видения древ...
...ней Индии. Для того, чтобы это не...
...слишком уменьшало частоту кадров,...
...применен целый ряд нововведений.

В частности, мы широко используем...
...аппаратные кисти” (пояснить, что...
...это такое, я затрудняюсь — прим...
...ред.)

“Deus Ex стал примером того, как...
...используя подобный FPS-движок,...
...можно рассказать очень интересную...
...историю. Мы же продвинулись в со...
...здании приключенческих игр еще...
...дальше.” В частности, в Atma взаи...
...модейств с игровой вселенной на...
...много шире и разнообразнее, чем в...
...Myst. Короче, по словам Мейнарда,...
...“наша игра начинается там, где за...
...канчивается realMyst”

Поверим?

Пассивная... ...любовь

Итак, Atma — это путешествие...
...по миру ведийских мифов и индий...
...ской культуры. Культура удивитель...
...но красивой, глубокой, и в то же...
...время крайне запутанной, где крот...
...кая и нежная дочь гор и жена Шивы...
...— Ума — мгновенно может превра...
...титься в другую свою ипостась и...
...стать богиней разрушения Коли, где...
...проклятье мудреца куда страшнее...
...меча воина, где реки текут с небес,...
...где пляшут дивнобедрые и долго-

Шон Мейнард, президент и...
...председатель правления...
...Vinayak, много и охотно го...
...ворит о своей фирме, хотя и...
...в несколько выспренных вы...
...ражениях: “Винайак — древ...
...ний бог знаний и мудрости...
...Это создание, превращаю...
...щее четырехмерное про...
...странство-время в миры ми...
...фического прошлого, таин...
...ственного настоящего и не...
...предсказуемого будущего...
...для того, чтобы создавать 4D...
...игры. Четырехмерные игры...
...— это интерактивное окру...
...жение, которое насыщает...
...чувства, захватывает изоб...
...ражение и пробуждает муд...
...рость даже в каждый мо...
...мент игры.”

Основанная в 1999 году как...
...университетская группа ком...
...пьютерной анимации...
...Vinayak Computer...
...Entertainment привлекла ве...
...дущих профессионалов от...
...раслы, инвестиционный ка...
...питал и академические зна...
...ния с целью изменить совре...
...менные компьютерные игры.

Выросшая из академической...
...среды (американский уни...
...верситет MUM), компания со...
...здавала первую игру, назван...
...ную Atma, проработав мно...
...жество древних текстов, с...
...тем чтобы передать ощу...
...щение цельного восприятия ми...
...ра, и в то же время испол...
...зовала последние интерак...
...тивные медиа-технологии.”

От себя добавлю, что имен...
...но такое учебное заведе...
...ние, как расположенный в...
...Индианаполисе Maharishi...
...University of Management...
...[обратите внимание на на...
...звание!] с ориентацией на...
...индийскую культуру и меди...
...тацию как средство образо...
...вания, и могло породить по...
...добный проект.

Осталось добавить немногое...
...Бета-тестирование началось в янва...
...ре. До выхода игры планируется вы...
...пуск демо-версии. Издатель пока не...
...объявлял, а потому обещанный...
...срок релиза — весна 2002 — пока...
...под вопросом. ■

Будем ждать?

Американские Myst островцы добра...
...лись до индийских мифов. Результат...
...восточная мудрость, преподнесен...
...ная при помощи крутого заводного...
...движка.

Процент готовности:

80%

Q-Tuzoff (chaingun@mail.ru)

Deadlands

Жанр:	RPG
Издатель:	NEO ГИММАН
Разработчик:	Headfirst Productions
Написан:	Neverwinter Nights Alone in the Dark 2
Дата выхода:	2003 г.
Составные приключения	не известны

В наше время тема Дикого Запада эксплуатируется столь же нещадно, как и линия "Звездных войн" или третьей мировой войны. Но мне известна лишь одна по-настоящему хорошая игра про ковбоев, кольты и кровь: тактическая стратегия Desperados. Остальные похоронно-отстойные игрушки были либо квестами, либо adventure. Но недавно молодая компания Headfirst Productions анонсировала RPG, действие которой разворачивается как раз в Америке конца XIX века. Судя по имеющимся (хоть и довольно скудным) сведениям, Deadlands будет второй хорошей игрой на тему Дикого Запада.

Гости из прошлого

1868 год, США, штат Калифорния, период Гражданской войны. Жизнь идет своим чередом, но в один день все переворачивается с ног на голову: происходит грандиозное по своей разрушительности

землетрясение, которое в сотню раз больше энергии, чем распространяется в то время уголь. Естественно, на него тут же слетаются различные корпорации и даже посылают туда первые разведотряды. Но все экспедиции становятся жертвами Reckoners — жутких монстров, поклевивших

и объединивших силы людей против этой заразы.

Deadlands основана на одноименной настольной системе от компании

Pinnacle Entertainment (см. врезку), и сюжет компьютерной игры идентичен сюжету настольной. Значит, не сюжетом решили заняться разработчики. Тогда чем?

В первом же интервью глава проекта Симон Вудраф пообещал, что в игре будет великолепная атмосфера вестерна-ужасов. Странное сочетание, не находите? Тем не менее, Alone in the Dark 2 успешно доказал, что даже на Диком Западе можно не только кататься на лошадках и палить из кольтов, но и опасаться темных закоулков

и драться за свою жизнь с кровавыми монстрами. Кстати, о монстрах — вашими врагами в игре будут не только вышеупомянутые Reckoners, но и люди, решившие использовать чудесный минерал отнюдь не в мирных целях.

Ghost rock будет использоваться в игре и как денежное средство

и как необходимый компонент для оружия. Правда, о последнем его предназначении толком ничего не сказано — то ли пушки им заряжать, то ли барабан кольта смазывать.

Не обойдется и без различных средств передвижения — вам предоставят возможность покататься на лошадках и даже на паровозе.

Несколько лет назад компания Pinnacle Entertainment (www.peginc.com) решила создать собственную настольную систему, которая была бы не похожа ни на какую другую. Решили — сделали, причем с немалым успехом. И по сей день эта компания выпускает неплохие игры, пользующиеся у буржуинов большим спросом. На данный момент к выходу готовится настольная Deadlands: The Great Weird North, Deadlands: Dodge City, Hell on Earth: City of Sin. А сколько игр уже выпущено... Остается лишь надеяться за подобные успехи компании и надеяться, что Deadlands для PC не уступит по качеству настольным Deadlands.

▲ Добро пожаловать в Мертвые Земли, приятель.

землетрясение, которое уничтожает все за тысячу миль вокруг. Все бы ничего, но землетрясение вызвало раскол одной из гор, а внутри нее оказался неизвестный минерал явно внеземного происхождения — так называемый ghost rock. Этот минерал — ценнейшее топливо, которое дает

сразу же после катастрофы. Они олицетворяют собой абсолютное зло, и скала, из которой они выбрались на свет, была их древней тюрьмой. Эти твари плодятся с ужасающей скоростью и начинают представлять очень серьезную угрозу для всего человечества. Вы — единственный человек, способ-

Куда же без них на Диком Западе... Интересно, а ограбления паровозов на лошадях — не планируются?

Шаманы мертвых земель

Система магии в *Deadlands* взята не с потолка и не является абстрактной, как в большинстве ролевых игр. Она ведет происхождение от... шаманских заклинаний северо-индейских племен! Таким образом разработчики убили сразу двух зайцев — во-первых, логично построили магическую систему в мире игры, а во-вторых, наконец-таки придумали хоть что-то новенькое — разбрасываться опостылевшими файерболоми жуть как надоело.

И теперь о самом интересном: в игру будет включен генератор мира, подобный тому, что планируется в *Neverwinter Nights*. В его компетенцию аходит не только создание ландшафтов, но и генерация квестов, оружия, предметов и прочего подобного. Разработчики категорично обещают, что это действительно будет генератор мира, а не генератор бреда. Так, по их словам, игру можно будет проходить хоть стократно — и даже каждый раз встречать новых NPC! В это очень хочется верить, однако после "супергенератора" из *Diablo* верить как-то с трудом.

А теперь расскажу о том, что, либо азбесит, либо обродует всех фанатов *Arcanum*. В *Deadlands*

магия способна творить настоящие чудеса — это вещество не подчиняется законам физики и обладает огромным энергетическим потенциалом. Таким образом, в игре будут присутствовать различные футуристические виды оружия и предметы.

Что касается игровых классов, то на данный момент объявлены следующие: "стандартный" ковбой — Джон Купер из *Desperados*, "охотник за головами", священник (I) и даже "женщина легкого поведения" (III) (тоже взято из *Desperados*, видимо). Интересно, интересно, ничего не скажешь, тут только для полного счастья некроманта не хватает... Всего в игре будет 12 классов — количество, замечу, вполне приличное.

Уж и колючая проволока

Deadlands тщательно заточена под многопользовательскую игру через Интернет. В ней можно не только создавать собственные партии, но и объединяться с другими партиями, воюя как против монстров, так и против оппонентов в мультиплеере. Самые лучшие партии и кланы, естественно, будут вывешиваться на доску почета. Что еще порадовало — так это заявление разработчиков, что игра не так уж и требовательна к скорости компьютера.

На последний вопрос, — "так, а что же это будет похоже?", —



▲ Держу пари: за окнами на втором этаже кто-то есть.

возможностями этой игры; но в *Counter-Strike* — при встрече с врагом вам надо будет действовать более чем оперативно и технично; в *Final Fantasy* — почему, увидите сами". Э-э, какая гримаска смеси получается... Ну да ладно, лишь бы все это было ладно подготовлено, а не напоминало рокетку с синхрофазотроном из одного старого анекдота.

Старые песни о главном

Как гласит старая истина, "графика в ролевике не главное". Но в эпоху мощных видеокарт и сверхбыстрых процессоров разработчики осознают, что народу нужно не только качество, но и зрелище. Ребята из *Headfirst* явно учли этот факт — стоит взглянуть на скрин. Модель монстров и персонажей вы там пока не увидите (игра на САМОЙ ранней стадии разработки), но качество пририсовки окружения просто феноменальное.

Разработчики обещают не только огромные и красивые открытые пространства, но и высокохудожественные подземелья, солун и жилые дома, не уступающие в детализации любому современному 3D Action. Вудраф

долго перечислял такие достоинства движка, как "реальная" вода и небо, скелетная анимация, динамическое освещение и т. п. Камеру можно переключать на вид от третьего либо от первого лица — а для жанра RPG это редкость.

Deadlands, кстати, разрабатывается на том же движке, что и ужастик *Call of Cthulhu*, о котором мы писали несколько месяцев назад.

Звук и музыку Симон Вудраф пообещал отменные: "Мы считаем, что музыка — важнейший атрибут "атмосферной" игры — такой, как *Deadlands*". Я уже чувствую, как развеселое кантри будет, медленно затихая, сменяться зловещим гулом ветра в заброшенных зданиях, а в особо опасных местах слух коснется протяжные, низкие ноты. Неужели у *Alone in the Dark 2* наконец будет достойный приемник по части атмосферы?

Ждать или не ждать?

Конечно, тут закрывается сомнение — а не будет ли *Deadlands* фэнтезийным шутером вроде *Legends of Might & Magic*? Если судить по описаниям Вудрафа, она смахивает именно на тактический экшен с элементами RPG. Но, в любом случае, — где вы еще увидите "даму легкого поведения" на лошади и с пушкой Гатлинга за спиной?

Будем ждать?

Все же ковбой, ковбей и кровь — не в непривычном антураже вестерна-ужастика с налетом фантасматики

Процент готовности:

20%



▲ Отличное освещение! (если не в "Фотошопе" сделано, конечно).

как и в упомянутой игре, антураж и быт Дикого Запада сочетается с футуристическими для тех времен технологиями и исследованиями. С помощью минерала ghost rock на

Симон Вудраф, ничуть не стесняясь, ответил: "Скорее всего, на *Fantasy Star Online* (онлайновая ролевка под Dreamcast) — вы будете поражены масштабами и воз-

можности открытые пространства, но и высокохудожественные подземелья, солун и жилые дома, не уступающие в детализации любому современному 3D Action. Вудраф

Псмит (psmith@nm.ru)

Robin Hood: Defender of the Crown

Эта была дилемма: делать ли
типичную древнюю роле-
вую игру или Робин Гуд —
будет именно тем, чем он
является на экранах компь-
терных дискетов.

В те времена, когда компью-
терные игры были большими, а
сериалы — маленькими, Робин
Гуд был именно тем, чем он
является на экранах компь-
терных дискетов.

В крайнем случае — к двум
играм писали, а простоту
дизайна и графику — к двум
другим.

Одну из таких игр пытаются
сейчас переиздать в формате
CD-ROM.

Не мышонок, не лягушка...

Один из "родоначальников"
русских статей по компьютерным
играм, господин Водолев, помимо
привычных нам жанров выделял
еще один эпический жанр. В наши
дни в этом направлении почти никто
не работает, но, как ни странно, не
потому, что идея себя изжила. Про-
сто конкурировать со старыми иг-
рами оказалось слишком сложно.
Сид-мейеровские Pirates! до сих
пор не покидают насиженных мест
на винчестерах тех машин, которые
еще способны запустить старинный
шедевр (великий Сид в те времена
блоровался "хакерскими" приемчи-
ками, и в новых условиях работа
этой игры не вполне предсказуема).
А вот ее римейк, Pirates! Gold, поч-
ти забыт...

Что же это такое — эпическая игра?

Сейчас ее назвали бы смесью
ролевого и стратегического жан-
ров. Игрок управляет одновремен-

*Жил-был славный Робин —
да стал королем;
Пускай себе стал — не жалко.
А нам от того, что корона при нем,
Не холодно и не жарко...*
В. Карасев



▲ Вот так выглядел турнир в VGA-версии старой игры.
Вполне достойно, кстати...

но героем, который
соломично сражается
на рыцарском турни-
ре, берет на бордаж
вражеские суда или
беседует со встреч-
ным мудрецом, — и
славным воинством,
которое тем време-
нем, как положено,
рубит врагов. Страте-
гия — но такая, в кото-
рой нам приходится
действительно играть
за командира своих
бойцов, а не только
отдавать приказы.
Жизнь вождя не свод-
ится к передвижению
фишек по карте.

А может быть, пра-
вильнее говорить не о
помеси, а о "симуля-
торе предводителя".
Или назвать как то



▲ А вот так — теперь...

Жанр:	Стратегия/RPG
Издатель:	Cinemaware
Разработчик:	Cinemaware
Похожесты:	Defender of the Crown, Birthright
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования не объявлены	
Мультиплеер:	Неизвестно
Сайт игры:	www.cinemaware.com/robinhood_main.asp

еще. Однако главное несомненно
эпическая игра — самостоятельный
жанр.

В последние десять лет новинки в
этом жанре — великая редкость.
Можно вспомнить Birthright еще па-
ру не слишком заметных проектов
и все. Может, и впрямь расколо-
дили разработчиков не слишком
блестящие продажи римейков. Но
уж точно не пропал интерес к идее,
иначе непонятно, почему игроки все
еще время от времени возвращают-
ся к шестнадцатилетнему и четырех-
цветному игрушечному "минувшим
дням" К Pirates, War in the Middle-
East (а здорово было бы сотворить ее ри-
мейк — под фильм "Властелин ко-
лец" и конечно, Defender of the
Crown).



▲ Увидев такую твердыню, начинаешь сомневаться в своих осадно-стратегических талантах.

Былое и грядущее

Defender of the Crown вышла полтора десятилетия назад, во времена компьютера Amiga и графического адаптера CGA. В 1991 году ее разработчик, фирма Cinemaware, прекратила свою деятельность. Сейчас она возрождается из пепла — с новой «ролевой стратегией в реальном времени», эпической игрой **Robin Hood: Defender of the Crown**. Без порядкового номера.

Великая игра прошлого была симулятором жизни вовсе не Робин Гуда, как можно подумать по названию. В роли одного из, простите за выражение, крупных феодалов — например, отца Айвенго, дворянина Седрика Сакса — нам предлагалось заняться объединением раздробленной Англии. Я не случайно упоминаю «Айвенго» именно этот знаменитый роман и лег в основу представлений фирмы Cinemaware о временах правления Ричарда Львиное Сердце.

Англия состояла из 19 территорий, которые можно было захватывать. Но не только командование армиями занимало время игрока. В духе эпического жанра нам предлагалось, к примеру, самолично усесться в седло и сразиться на рыцарском турнире.

Ну а славный Робин был всего лишь одним из возможных помощников. Вместе со своей ватагой храбрых лучников он мог здорово помочь в нашей благородной миссии. А мог и не помочь.

А вот в новой игре именно Робин — главное действующее лицо. Правда, задачи ему достаются какие-то странные, немного несвойственные что ли.

Целей в игре четыре. Одна — главная, отобрать власть у злого принца Джона. Интересно, кому эту власть предполагается вручить?

Неужто хозяин Шервудского леса должен самолично осквернить своим престарелым задом трон? Версия о его благородном происхождении, кажется, никем, кроме Джона, не поддерживается.

Можно предположить, что Ричарду, на одна из трех «дополнительных», необязательных целей — выкуп из плена (а в одной из статей — даже похищении!) этого самого Ричарда То есть, как ни крути, а Львиное Сердце может продолжать биться в темнице. И что тогда? Возрождать саксонское королевство, как грезил Седрик Сакс?

Есть и еще две необязательные цели: спасти Марион из застенков принца Джона и объединить Англию. Вот так-то.

Мечи и орала

Но в наши дни ограничиваться девятнадцатой территорией как-то не солидно, правда? Мы и не будем, каждая из провинций (разумеется, изображенных в полном 3D, как же иначе!) разделена на много маленьких, которые, в свою очередь, м-да. Территория — основной ресурс в игре.

В начале игры за эти земли воюют шесть генералов, вы — один из них. Контролируете — пока — две провинции. Столько же, сколько и принц Джон. Ничего себе — Шервудский лес!

В оригинальном **Defender of the Crown** очень много значили герои, именитые персонажи, которые могли присоединиться к вам, а могли — к кому-то еще. Здесь они, конечно,

же, тоже есть. При этом гадятся они для разного. Уилл Скарлет воодушевит войска, Марион соберет ценные сведения, а Малютка Джон поможет в драке. Что забавно: все эти герои могут оказаться недовольны вами, например — если вы их слишком редко задействуете, и в результате покинуть ряды вашей армии.

Кроме того, они, похоже, страстно любят попадать в плен. Чуть ли не половина оригинального ролингудовского цикла посвящена спасению из тюрьмы очередного верного товарища, здесь разработчики следуют канону. Спасение Марион — одна из главных целей, ну а извлечение из цепких лап шерифов прочих веселых ребят — обычные будни всякого уважающего себя Робин Гуда.

Все эти вояки, а равно и ваши противники, обладают личными чертами. Это вызывает закономерный вопрос — присутствует ли в игре дипломатия? Присутствует, отвечают разработчики, но в подробности не вдаются. Только рассказывают, как сильно меняют дело персо-



▲ Защитники отстреливаются! Огненными стрелами!

нальные пристрастия врагов и союзников.

В биталии вам не дадут самолично управлять каждым лучником. Надлежит составить план боя и следовать ему. В процессе можно только отдавать глобальные приказы, вроде «держаться» или «окружить врага». Бой — как и вся игра — идет в реальном времени, и события на время битвы не останавливаются. Можно продолжать отдавать «глобальные» приказы.

Эпической игре, однако, помимо стратегии, положена разумная доля личного действия, по-современному — элементы action. Никогда не делась возможность участвовать в рыцарском турнире (надеюсь, все же не для Робина, а для примкнувших к нему рыцарей?), разумеется, присутствуют состязания лучников. Предполагаются и шпионские миссии по тайному проникновению во вражеский замок. И, безусловно,

можно сразиться с противником на мечом! И это будет, конечно, трехмерная дуэль, с выпадами, финтами, парированиями. В старых эпических играх бой можно было порой выигрывать, давая на одну-единственную кнопку. Теперь, конечно, все совсем не так. Бой должен быть кинематографичным, помимо вас и соперника, участвует окружение, предметы обстановки. Как и положено в кино, на голову врага следует уронить канделябр!

Роль осадных мероприятий тоже было решено усилить. Куда же в современной игре «про средневековье» без катапульти! На самом деле их применяли в жизни куда реже, чем в играх, а уж использование их в полевом сражении (**Robin Hood** предлагает и такую возможность) — дело почти небывалое. Но стандарт есть стандарт.

Впрочем, взять замок — дело хитрое, и стоит эта операция больших потерь. Зато и приз — выше, чем при другом способе действий. Например, часть армии защитников замка перейдет под наше начало.

Не стану много распространяться о графике. И так понятно, что она выполнена на уровне. Хотя, если бы мне кто-нибудь дал скриншоты турнира и сказал, что это — игровой экран из стратегической игры, я бы, наверное, не поверил. Я тоже отвык от мысли, что в наши дни можно сделать настоящую эпическую игру.

Разработчики клянутся, что все, что «работало» в предыдущей игре, останется и в новой. И что они только расширили и дополнили ее. Конечно, поклонники древнего **Defender of the Crown** жадут увидеть все то же самое, только кроше и больше. Но я буду оптимистом и понадеюсь, что мы увидим не просто больше, чем было, но и лучше.

Конечно, в сценарии прослеживаются явные следы «мыла», но мы привычные, как-нибудь переживем. Главное — не дать «элементу action» съесть всю игру, как это часто случается, и сделать ее «action» элементами стратегии. Но я почему-то верю Cinemaware. Пусть будет рука их тверда, и шпоры не дрожат! ■

Будем жрать?

Единственная в наше время игра, где надо прожить всю жизнь своего героя — от баталей до переговоров и турниров.

Процент готовности:

80%

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Knights of the Cross

Жанр:	Походовая стратегия
Разработчик:	Freemind
Издатель:	Cenega
Похожесть:	Warhammer: Dark Omen, Lord of the Realms
Дата выхода:	Середина 2002 года
Необходимо:	PII-266, 64Mb, 8Mb 3D уск.
Рекомендуется:	не объявлено
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.knights.cenega.com

[illegible]

Мир глазами Сенкевича

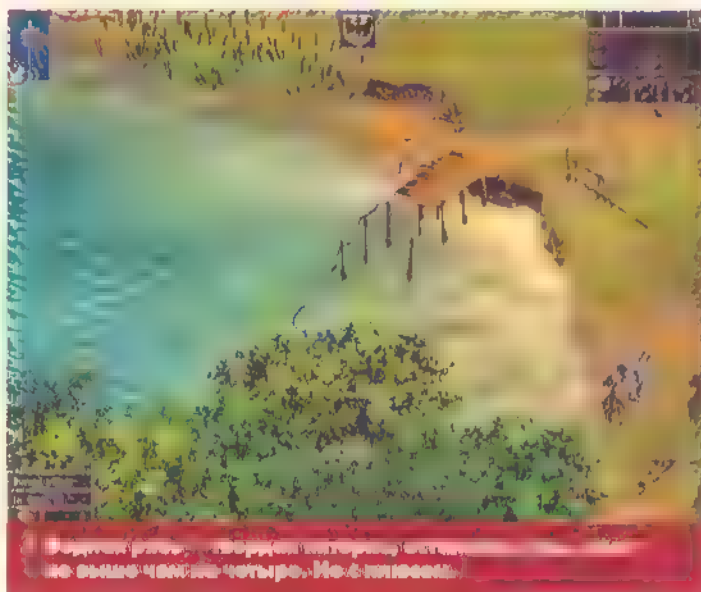
Нобелевский лауреат Генрик Сенкевич в начале прошлого (уже) века написал исторический роман "Крестоносцы" — о вторжении тевтонских рыцарей (неприменно см. нашу познавательную врезку) в Польшу. Детальные описания традиций и обрядов, политических интриг и масштабных сражений как нельзя лучше подошли в качестве основы для добротной стратегической игры, которой и собирается стать *Knights of the Cross*. Никаких "рашей", никакого "натурального хозяйства". Только сражения, только тактика и смоделированные с точностью до последней заклепки латы рыцарей XV века.

Как следствие такого сверхсерьезного подхода — в *Knights of the Cross* нет ни малейших признаков "аркадности", никакого geo-time. Все серьезно до невероятия. Игра будет проходить в исключительно походовом режиме, причем не в модном ныне *continious turn-based* а-ля, простите, *Baldur's Gate*, а в самом настоящем, классическом, почти что X-Com'овском. Вот мы и подались к главной части нашего повествования.

Общая нетеропливость гейм-плея открывает целый кладезь всевозможных тактических наворотов и ухищрений. Каждый из многих сотен подведомственных бойцов, от рыцаря княжеских кровей до чумазого оруженосца с палкой-копалкой

вместо пихи, может похвастаться натуральными RPG-характеристиками. Сила, ловкость, выносливость коня (если дело касается конников), тип и степень изношенности доспехов, хворость и даже воля к победе. Последние два параметра особенно интересны в плане боевой тактики. Не стоит удивляться, если наряженная в латы банда босских пивоваров кинется наутек, едва заведет на горизонте вражьи баннеры, а какой-нибудь приبلудный Айвенго с явно зашкаливающим параметром "чувства долга" в одиночку бросится на хорошо укрепленную польскую флангу.

Интересные добавки к геймплее ожидаются также на фоне сильно разрекламированной разработчиками "системы реалистичного моделирования ландшафтов и погодных эффектов". Вся реалистичность этого моделирования заключается в полной отмене всяческих условностей. То есть, например, во время дождя ваши бравые рыцари имеют все шансы увязнуть в непролазной грязи на проселочных дорогах польского княжества и ежесекундно норовить выплывать из седла во время стремительной кавалерийской атаки. То же и с остальными природными напастями: сильный ветер сносит выпущенные стрелы, сугробы замедляют продвижение ваших армод, а вьюга заметает следы. Пробираясь сквозь дремучие леса, конница заметно теряет в мобильности, а оказавшись на тонком весеннем льду,



крестоносцы почти наверняка повторят бесславный подвиг своих ливонских коллег с Чудского озера

От Баварии до Пскова

Кстати, об озерах. Изображение водной глади или сочных весенних лугов получилось у Freemind на "отлично", тогда как модели действующ-

Циц лиц, вышли, скажем так, слегка утрированными. При максимальном увеличении спрытозные кончики напоминают не крупную собаку, а при минимальном — раскормленную божью коровку. Впрочем, разработчики обещают снабдить каждую из этих божьих коровок оригинальным набором кадров анимации и озвучить сотней различных голосов с учас-



Историческая справка

Крестоносцы — самый знаменитый католический духовно-рыцарский орден времен крестовых походов. Состоящий исключительно из германцев, орден был основан бременскими паломниками в 1190 году и продолжает свое существование до сих пор! Буквально за сто лет из маленькой группы защитников госпиталя св. Марии в Иерусалиме орден разросся до такой степени, что его военные силы начали серьезно беспокоить не менее знаменитых коллег — тамплиеров и госпитальеров. Впрочем, после начала Северного крестового похода XIII в. крестоносцы перенесли свою деятельность в Восточную Европу и после основания тевтонского княжества на территории современной Прибалтики начали серьезно угрожать независимости Восточных земель.



В последующие столетия орден "христианизировал" все побережье Прибалтики от Померании до Финского залива, преграждая Польше, Литве и России жизненно важный выход к Балтийскому морю. Тевтонцы предпринимали многочисленные набеги на славянские земли, доходили даже до Пскова и Новгорода, но оказать решительный отпор захватчикам удалось только после объединения Польши и Литвы в XIV в. Совместными с русской армией усилиями союзники разбили тевтонцев в Грюнвальдской битве, а в 1466 году после завершения Тринадцатилетней войны Тевтонское княжество перешло под польский контроль.

В качестве католического дворянского союза орден существовал вплоть до прихода в Восточную Европу Наполеона и был восстановлен спустя почти сто лет в 1918 году высочайшим повелением папы Пия XI, превратившего некогда богатейшее военно-религиозное братство в одну из обычных священнических католических ветвей Ватикана со скромной резиденцией в Вене.



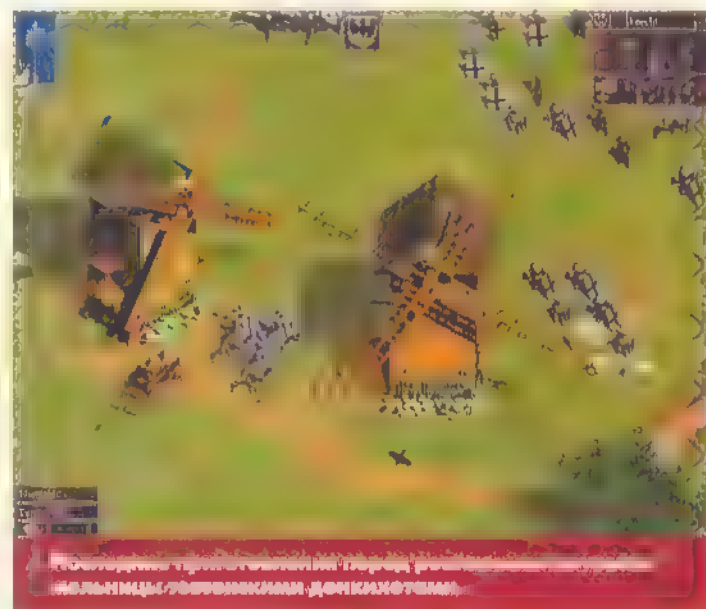
том всевозможных национальных и местных диалектов.

За пределами сражений нас ожидает некая "глобальная" экономическая система, в несколько измененном виде заимствованная из стратегических игр серии Warhammer. За успехи в ратном деле мы будем получать дополнительные средства от Великого Магистра ордена, которые можно будет потратить на покупку новых войск, найм опытных командиров или обучение личного состава. Причем степень вознаграждения зачастую зависит от сложности и "политической значимости" того или иного сражения, так что за удержание стратегически важной крепости предлагается щедрая награда, тогда как за разграбление какого-нибудь периферийного хутора хитрый магистрат ограничится максимум устной благодарностью.

Всего в игре планируется две крупномасштабные кампании, около пятидесяти миссий за каждую из воюющих сторон, плюс двадцать многопользовательских карт и даже редактор миссий и ландшафтов, обещающий значительно продлить

срок обитания Knights of the Cross на наших жестких дисках. Переломным моментом в кампании как за поляков, так и за германцев станет знаменитое Грюнвальдское сражение — по значимости для того исторического

периода что-то вроде нашей Бородинской битвы. Пятнадцатого июня 1410 года крестоносцы потерпели от польско-русско-литовской коалиции самое сокрушительное поражение за всю историю существования ордена, так что Knights of the Cross дает уникальный шанс восстановить поправленную историческую справедливость и расширить границы тевтонского магистрата до самого Новгорода. Или же наоборот, упредить создание Речи Посполитой и за пять лет покорить всю Западную Европу. Эпичность, знаете ли, ощущается.



В Венеции, по Руси в латях бродили бородатые ополченцы с рогатинами, а богатырь И. Муромец на Калиновом мосту устраивал частные встречи Идолиду Поганому. Культурный разрыв, как видите, неслучайный. Так что будем заполнять.

В Венеции, по Руси в латях бродили бородатые ополченцы с рогатинами, а богатырь И. Муромец на Калиновом мосту устраивал частные встречи Идолиду Поганому. Культурный разрыв, как видите, неслучайный. Так что будем заполнять.

Будем ждать?

Уникальная интерактивная энциклопедия по истории тевтонского рыцарства, скрещенная с любопытной стратегической игрой.

Процент готовности:

80%

Восток-Запад

Непреодолимый разрыв между Востоком и Западом всегда беспокоил лучшие умы человечества. Поль-

Medieval:

Total War

Юрий Кузьмин
(yukuzmin@rambler.ru)

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Activision
Разработчик:	Creative Assembly
Похожесть:	Shogun Total War, Lord of Realms 2
Дата выхода:	Конец 2002 года
Необходимо:	PII-300, 32Mb
Желательно:	PIII-500, 128Mb, 64Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	1
Сайт игры:	www.totalwar.com

Медieval: Total War — это стратегия в реальном времени, которая позволяет игроку управлять армией и строить крепости. Игра разработана Creative Assembly и издана Activision. В игре можно играть как за христианские, так и за мусульманские армии. Игровой процесс включает в себя строительство, исследование, дипломатию и битвы. Игра имеет высокий уровень сложности и требует от игрока стратегического мышления.

Звезд полна

Проясни картину для тех, кто еще не...

Как и в "Сегуне", в Medieval игроку предстоит в turn-based режиме планировать свою стратегию, размышляя над картой. Карта разделена на провинции, из одной провинции в другую передвигаются фигурки, обозначающие армии. В про-

томи и замками, с многочисленными отрядами, прекрасной озвучкой и огромным числом параметров, влияющих на исход битвы.

Нам придется учитывать не только то, что с холма лучники стреляют дальше, но и то, что в дождь у них может отсыреть тетива и убойная сила луков резко упадет. Что в лесу конницу лучше не пускать. Что пи-

War отличаются просто отличным исполнением битв. И при этом стратегическая часть — тоже совсем неплоха.

Через год после появления "Сегуна" вышла вторая серия игры Total War. Она называлась Mongol Invasion и была скорее модом, чем отдельной игрой. Это не удивительно: действие по-прежнему происходило в Японии, хотя и не три века раньше, и все нововведения оказались не более чем "эволюционными". Усложнилась дипломатия, возросла роль ницзя (теперь они могли действовать и на поле боя) — и, пожалуй, все. Да и продолжались обе серии вместе.

Со "Средневековыми войнами" история другая. В прямом смысле слова: теперь разработчики обратились к истории Европы с XI по XV век; точнее, не Европы, а Евразии. Войны Англии и Франции, разборки Папы Римского с германскими императорами, нашествие татаро-монголов, крестовые походы от первого до последнего и их неожиданный результат — завоевание мусульманами христианского Константинополя — все это нам предстоит пережить, переиграть и попытаться исправить в соответствии со своими предпочтениями хотя бы на экране монитора.

Что нового?

Как учат в средней школе, в те времена правящим классом были феодалы, и лишь изредка встречались ослаты свободы и демократии в виде вольных торговых городов. Но

что отличало настоящего феодала? Правильно, замок. Да и города строились отгородиться от беспокойного внешнего мира стенами потойше.

Вот мы и подошли к основному отличию Medieval: Total War от "Сегуна": роль замков в игре сильно возросла. Если в "Сегуне" штурм напоминал "Битву Зимнего" из фильма Эйзенштейна (толпа красноварденцев и революционных матросов, то есть самураев и ашикару, неслась через ворота, которые распахивались от первого пинка), то в "Средневековой войне" все будет намного сложнее.

Появились осадные машины — как требухи с баллистами, так и артиллерийские орудия. Общаруют не одними лучниками при взятии замка не обойдешься. А машины — это намного более сложная тактика. Они медленные, беззащитны против вылазок — следовательно, боя станут разнообразнее и интереснее. Кроме того, стены и башни теперь можно будет чинить, а там численность и прямо во время осады.

Осады и штурмы замков — не единственное изменение. Много нового можно найти и в стратегической части. Уже в "Сегуне" мы столкнулись с ресурсами провинций. В одних можно было строить золотую шахту, а в других, наоборот, казну. Здесь ресурсов станет больше, и часть из них будет просто необходима для создания "продвинутых" подразделений. Это, прежде всего, сера и уголь — то есть основные составляющие пороха. Салитром обнаружить не удалось (вероят-



▲ Поверхность "условно трехмерная". Лошади спрайтовые. И скачут в ногу.

винциях можно строить разнообразные здания, добывать ресурсы и, разумеется, нанять или тренировать новых воинов.

Но когда две армии сойдется в битве, мы переходим на тактический экран с замечательной трехмерной жесткостью, с лесами, реками, мос-

кайшиками вряд ли устоят против меченосцев, но то же конница сквозь ястребов не пробьется.

Подобное сочетание стратегической карты и real-time битв — новинка. Мы видели это в Lord of Realms и в Lord of Realms 2, и в Lords of Magic. Игры серии Total



▲ Смешались в кучу кони, люди, и вопли тысячи верблюдов слились в протяжный вой.

Тотальные воители

Компания Creative Assembly — один из долгожителей игровой индустрии. Она была основана в Великобритании еще в 1987 г. На протяжении всего 15-летнего существования ее возглавляет Тим Акселл. Первыми играми Creative Assembly стали симулятор гонок Stunt Car Racer и игры Shadow of the Beast и Medievast. Настоящий успех пришел к компании в 1990-е годы, когда она перенесла на платформу PC знаменитый футбольный симулятор FIFA International Soccer.

Затем последовали еще несколько игр на тему футбола и регби, и, наконец, 16 июня 1999 г. появился он — "Сегун".



▲ Потрясающая политкорректность. Ну конечно, в XI веке в Уэльсе 15% иудеев прекрасно уживались с 15% мусульман и 27% зороастрийцев. Что вы там говорили о засылке христианства в средние века?

но, не за способа ее добычи: в те времена основным источником ее были отходы жизнедеятельности домашнего скота). Усложнится управление населением провинций. Вместо двух религий "Сегун" (буддизм и христианство) появятся целых шесть сортов опиума для народа.

Интересно, что относительная сила разных видов войск в новой игре будет зависеть и от климата. Рыцарская конница быстро потеряет боеспособность в жаркой пустыне, но верблюдам в Шотландии тоже придется несладко. Климатические предпочтения будут сдерживать неограниченную экспансию игрока, заставят развивать захваченные провинции, с тем чтобы производить "тропические" или "арктические" виды войск. Относительные скорости

более разнообразной.

В качестве полководцев в "Средневековых войнах" будут выступать более 200 исторических персонажей, в том числе Ричард Львиное Сердце и Саладин, Гамарлан, Жанна д'Арк, Фридрих Барбаросса и даже Робин Гуд.

У разных стран будут свои особые подразделения, например шотландские горцы, бедуинские всадники на верблюдах, турецкие килыары, германские орденские рыцари, английские лучники и наши казаки. Всего — более 100 видов войск.

С казаками разработчики, конечно, спохватились: все-таки казачество появилось несколько позднее. На Куликовом озере, на Куликовом поле и даже при стоянии на реке Угре казаков еще как-то не наблюдалось. Бу-

родов войска на разных поверхностях (песок, трава, лес) также будут отличаться, и, возможно, нам удастся смоделировать игру разгром лилианцев на Чудском озере.

ак
играть?

Играть можно будет за двенадцать государств. Среди них Англия, Бизантия, Герма-

нем надеяться, что к истории "родного края" ребята из Creative Assembly относятся повнимательнее, чем к нашей загадочной отчужденности.

Вместе с тем, разработчики и не скрывают, что Medieval: Total War — это не учебник истории. Будущий программист Майкл де Плэнтер говорит: "Наш подход близок к голливудскому. Мы научим и забавляем в игре как можно больше интересных деталей



▲ Стратегический экран. Каким он был, таким остался. И правильно: хорошее менять — только портить.

и фишек, но ни в коем случае не ограничиваем себя реальными событиями. Если игра идет вразрез с историей — тем хуже для истории. Да, мы прочли шестифутовую стопку книжек и наняли пару профессоров — но только потому, что правдоподобные детали тактики, вооружения, исторические герои делают игру увлекательнее". Сразу видно, насколько он шит, этот Майкл.

Преисполнившись мудростью веков, разработчики обещают поместить на диск с игрой целых четыре кампании. Три из них уже созданы: это Столетняя война, крестовые походы и нашествие татаро-монголов. О четвертой пока сведений нет. Сами кампании станут длиннее: на одно прохождение понадобится около 70 часов реального времени.

Как и в предыдущих сериях Total War, в игре будет мультиплеер. Играть могут до 8 игроков. Есть и редактор сценариев и кампаний. После выхода игры разработчики обещают помогать на сайте не только новыми сценариями, но и новыми войсками, которые можно будет подгружать в игру.

Движок игры остался прежним. Местность в тактическом режиме трехмерна (точнее, это "гнутая поверхность" — 2D плюс карта высот). Войска, как и раньше, — двумерные плоскосты.

Разработчики обещают, что движок сможет поддерживать до 10000 воинов в битве. Зачем это нужно —

непонятно, мало отрядов в армии по-прежнему не превышает 16, а размер отряда по умолчанию — 60 человек. 60 человек, да на 16 отрядов, да на 2 армии — получается меньше 2000. Но 10000, конечно, звучит внушительно.

Вместе с тем требования к аппаратной части останутся весьма либеральными. 3D-ускоритель только желателен, при этом игра будет идти даже на Pentium 300 с 32Mb памяти. Правда, в такой конфигурации подтормаживание в бою будет заметно. Но на P-II 400 даже без 3D-ускорителя, как обещают разработчики, Medieval: Total War уже не будет нервировать игроков.

Как обычно, программисты не обещают, а не усовершенствовани-

ям) мы уже привыкли, но вот кое-что конкретное. Если большой отряд, направленный по маршруту, встретит маленький отряд врага, то только часть бойцов задержится, чтобы уничтожить противника, а остальные пойдут дальше, выполняя приказ.

Точная дата выпуска игры еще не определена. Разработчики говорят, что осенью, иногда о конце этого года. Если учесть, что задержка релиза на несколько месяцев становится практически общепринятой и даже выдвигается за маркетинговый ход, то поиграть в "Средневековые войны" нам удастся только следующей зимой. А уж в начале или в конце ее — это пока никому, в том числе и издателю, не ведомо. По крайней мере, Activision о сроках начала продаж молчит как рыба об лед.

Будем ждать?

"Сегун" — это было круто. А "Сегун" на верблюдах в Шотландии — круто вдвойне. Ждем не дождемся. Или дождемся? Но в этом году или только в следующем — пока неясно.

Процент готовности:

50%

Grand Theft Auto 3

GTA в представлении не нуждается. Смелая разработка молодой английской команды Rockstar Games в далеком 1997 году перевернула с ног на голову всю игровую индустрию, ибо не было тогда в природе более дерзкого проекта, разом преступившего все моральные устои современного общества. Игра была не на что не похожа и умело раскатывала сольные партии на низменных постах и в темных углах. Только здесь можно было подойти к машине, постучать в окошко и выкинуть незадачливого водителя из уютного кресла, а затем самолично раздолбать его statistics до долларовой "Ламборджини Дьябло". Только здесь можно было поиграть "в догонялки" по городским улицам с охранниками правопорядка и набить морду любому встречному. Только здесь мы могли почувствовать все прелести тотальной анархии... Последовавший вскоре аддон, а затем и полноценный сиквел только усилили взрывной успех оригинала. Это позволило разработчикам собраться с силами для качественно нового рывка в рамках придуманной ими концепции.

Антон Логвинов
(fx@igromania.ru)

Третье пришествие...

Оно, как вы, возможно, слышали, уже состоялось. GTA3 давно продается в виде версии для PlayStation 2 и бьет все мыслимые и немыслимые рекорды продаж. Официальные источники рапортуяют о преодолении десятиmillionного (!) рубежа по количеству проданных копий. Для сравнения Return to Castle Wolfenstein — один миллион, StarCraft — пять. Фактически, каждый второй владелец названной консоли имеет в своей коллекции GTA3. Rockstar Games оставили далеко позади такие мощные приставочные хиты, как Metal Gear Solid 2 и Final Fantasy X. Тут, конечно, стоит оговориться, что последние две игры вышли пока только в Японии и Америке, на все же перед нами свершившийся факт: торжество коренной PC-команды над общепризнанными приставочными фаворитами. Правда, вырисовывается и сторона медали — при таком раскладе Rockstar Games быстро перейдут от PC к консолям... В принципе, это уже произошло — GTA4 заявлен пока только как консольная игра. Но давайте не будем о грустном — поговорим лучше о том, что же нас ждет буквально через месяц-два.

...в третьем измерении

Итак, приготовьтесь к возвращению в Liberty City — огромный мегаполис, который контролируют многочисленные преступные группировки. Здесь мы опять начнем все с нуля. С первой угнанной машины, первого звонка в телефонном автомате, первого заказа... Но на этот раз все будет иначе — в полном 3D. Мало кто помнит, на первоначально игра так и называлась — GTA3D. Разработчики словно подчеркивали основное новшество проекта. Но, видимо, по ходу разработки игра настолько обросла деталями, что обозначать трехмерность как ее основное достоинство Rockstar не решились. И правильно. Почему? Сейчас поймете.

Жанр:	GTA
Издатель:	Take 2 Interactive
Разработчик:	DMA Design Limited/Rockstar Games
Издатель в России:	Буца
Похожесть:	GTA 1/2
Системные требования:	не объявлены
Мультиплеер:	не объявлен
Сайт игры:	www.rockstargames.com/grandtheftauto3



За основу GTA3 была взята серьезно переработанная концепция второй части, что вполне естественно. Основное новшество, которое позволит GTA сделать огромный шаг вперед по сравнению с его предшественниками, — сюжет. Да, вы не ослышались — игра перестанет быть набором разнообразных миссий, а обретет настоящим "чиста братанским" сюжетом со своими героями, неожиданными поворотами и скриптовыми сценами. Естественно, миссии останутся доминирующей частью геймплея. Они станут

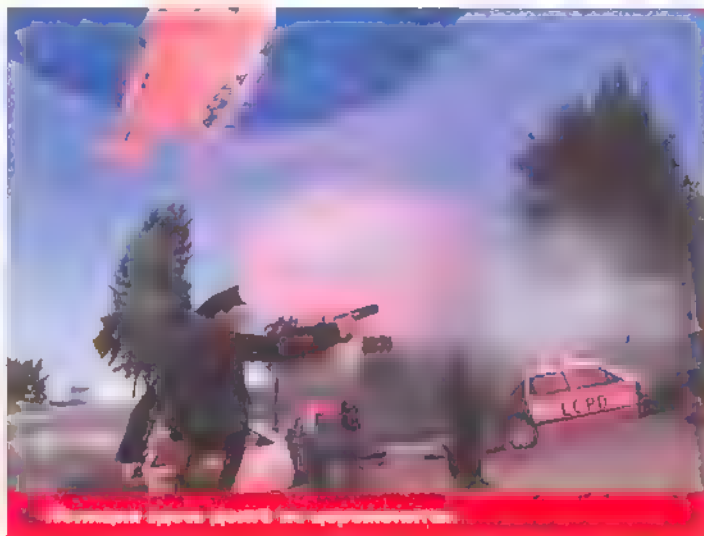
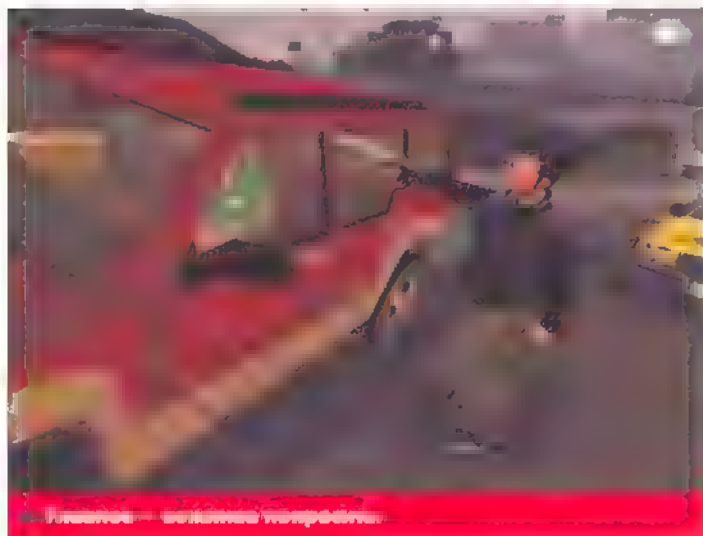
"сюжетными" — как минимум половина из них отойдет в разряд "побочных", но цифра все равно впечатляет.

Еще одна новость — появление такого понятия, как "место жительства". У каждого уважающего себя автомедвежатника должна быть своя берлога. Чем круче медвежатник, тем круче у него берлога, и наоборот. Жилье послужит для игрока чем-то вроде убежища, где он может спрятаться от особо заинтересовавшихся его личностью людей, зализать раны, а также записать степень своего продвижения по сюжету на жесткий диск. Подстава в том, что, заходя домой, игрок каждый раз будет терять шесть часов игрового времени — а это значит немало. Ведь если есть время, есть и понятие "время суток", а Liberty City ночью и Liberty City днем — два разных мира. Днем мы видим сотни спешащих по своим делам добропорядочных граждан, а ночью на улицы выползают отбросы общества, на "стрелки" выезжает мафия, и полиция усиленно патрулирует улицы.

Продолжая тему жилых объектов, хочется донести до вас радостное известие: в некоторые дома теперь вполне можно будет зайти и рассмотреть все изнутри. Можно было бы ожидать, что внутренности домов сделаны убого — ан нет, судя по скринам, все очень достойно.



более интересными и разнообразными — во многом благодаря существенному расширению возможностей игрока по воздействию на окружающий мир, во многом — благодаря непрогнваемому таланту дизайнеров (шутка ли — 80 разнообразных миссий?) Rockstar. Понятно, что не все 80 миссий будут



подробная (ну, относительно) архитектура, приятные текстурки. Думаю, разработчикам удалось передать чувство присутствия в большом городе. Конечно, немалую роль в этом сыграло пресловутое третье измерение, так как оно автоматически предъявляет большие требования к детализации объектов.

Также из приятных мелочей обещают динамическую погоду — дождь, туман и тому подобные вещи. Говорят, красиво.

Четырех колес недостаточно

Машины всегда шли отдельным пунктом в разговоре о GTA. Впрочем, кто бы сомневался — игра про них, про автомобили. GTA3 в данном плане готовит нам немало сюрпризов. Начнем с того, что разработчики создали аж 50 (!) моделей авто, большинство из которых копируют реальные прототипы. И это немаловажно — ведь во втором GTA практически все катафалки были придуманы самими разработчиками и выполнены в стиле "ретро", что лично мне совершенно не понравилось. Более того, поступил так разработчики и на этот раз, игра потеряла бы солидную долю атмосферы — атмосферы живого города. Из приятных мелочей, в GTA3 мы будем передвигаться не только на разных авто, но и на более экзотических видах транспорта — к примеру, на водных катерах.

Процесс угона машины не изменился ни на йоту — он по-прежнему сводится к "подошел-вышвырнул-поехал". А вот реакция владельцев автомобилей на подобное действие станет более агрессивной. Обиженный автолюбитель вполне может погнаться за своим авто и, догнав, вышвырнуть незадачливого автоугонщика на проезжую часть,

заодно проведя с ним воспитательную беседу на тему "как плохо угонять чужие "бимеры".

Наконец-то появилась долгожданная возмож-



ность стрельбы, не выходя из машины! Не с помощью джеймсбондовских приамбасов, как в GTA2, а просто высунув ствол через окошко. Для тех, у кого создалось впечатление, что из машины теперь вообще можно не выходить, разработчики приготовили сюрприз. В GTA3 есть скилл "бег". Чем меньше игрок передвигается на своих дво-

их, тем медленнее бегает при необходимости. Нацепленные на пояс стволы также влияют на скорость передвижения. Кстати, стволов обещают аж 11 штук! В принципе, набор старый (пистолет, "узи", огнемёт, ракетная установка и т.п.), но появятся и новые образцы, вроде снайперской винтовки. Кстати, она также обязана своим появлением тому, что игру перевели в 3D.

Появляющаяся в GTA2 возможность зарабатывать деньги легально (например, развозя пассажиров на угнанном автобусе) получит логичное продолжение — вплоть до того, что можно, надев форму полицейского, арестовывать преступников и получать за это вознаграждение. Впрочем, мизерное, как и раньше.

Модель повреждения будет очень подробной. Каждое авто расчерчено на два десятка деформируемых зон, а отдельные детали вроде бампера при случае радост-

но расстанутся с кузовом машины.

По старинке, в каждом авто установлен радиоприемник, который помогает игроку скоротать время во время поездки из одной точки города в другую. Неизвестно, как будут обстоять дела с PC-версией, но на PlayStation2 продолжительность звуковой дорожки измеряется более чем тремя часами! Думаю, мы, писишники, вряд ли такое услышим — одно дело DVD, и совсем другое — обычный диск в семьсот мегас.

Городские нравы

В заключение хочется сказать пару слов о графике грядущего шедевра. Думаю, ожидать сногшибательной картинки все же не стоит, а вот на отметку "хорошо" вполне можно рассчитывать. Не будем все же забывать о гигантском масштабе игры — при таких объемах большего сложно ожидать. Системные требования еще не объявлены, но, надо думать, они будут довольно высоки.

Игра обещает быть очень зрелищной. Этому всячески способствуют различные виды камер, от первого/третьего лица до вида сверху (по старинке), а также физика а-ля Driver. В общем, особо не удивляйтесь, если во время погони к вам на хвост пристроится полицейский вертолет. ■



Будем ждаты?

GTA3 не терпит ханж и святош, а всем остальным — добро пожаловать в третье измерение тотального автотерроризма!

Процент готовности:

95%

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

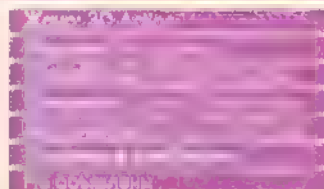
Когда я посчитал, сколько страниц занимает нынешний выпуск "Центра", мне стало страшно. Действительно страшно. Если все и дальше пойдет такими темпами, "Игромания" скоро придется переименовать. "Игромания: В центре внимания" — как вам такое название? Ну вот, стихами заговорил. Впрочем, есть от чего. На следующих восьми-девяти страницах вас ожидает столько эксклюзива, что номер едва выдерживает напряжение. Еще один подобный материал — и журнал просто взорвался бы у вас в руках! Смотрите сами: сведения из первых рук об оружии в *Unreal Tournament 2*. Вести с Куликова поля, на котором разрабатчики *Neverwinter Nights* бьются за сроки релиза. С кем бьются? Как обычно, сами с собой. Зато они таки нашли но-

вого издателя! Далее — самая последняя информация о *Might & Magic IX*. Последняя во всех смыслах — больше мы не будем писать в разделе об этой игре. Почему? Прочитавший — да узнает. И, наконец, последние несколько страниц "Центра" посвящены, как мы и обещали в прошлом номере, бета-версии *WarCraft III*. Двадцать пять тысяч знаков чистого эксклюзива! Наш автор неделю не спал, редко дышал и плохо питался — а все для того, чтобы как можно глубже зарыться в бétу и дойти до самых ее внутренностей. Впечатления — потрясающие. Читайте, и да хранит вас **Blizzard!**

Олег Полянский, редактор

Unreal Tournament 2

Олег Полянский
rod@igromania.ru



Признаться, после написания превью для прошлого номера "Мании" я не ожидал, что новая информация по *UT2* появится так быстро. Но благодаря недремлющему окошке Tycho с сайта *Unreal Ops* общественность получила возможность узнать, какие в игре пушки есть и как они стреляют. А стреляют они, доложу вам, ого-го как! Но обо всем по порядку.

А вот кому зайцо?

Impact Hammer. Это оружие в первой части *UT* было предметом иронии многих игроков ("смотрите, чувак с *Impact Hammer*ом побежал, хо-ха"). До тех пор, пока не обнаружилась замечательная возможность прыгать с помощью парашюта и *Jump Boots* на не предусмотренную разработчиками высоту. А в одном из модов *Impact Hammer* приобрел свойство отражать энергетическое оружие — правда, при активации защитного поля игрок не мог двигаться. В *UT2* разработчики сделали нечто подобное, и *secondary fire* для парашюта выглядит именно как защитное поле.

Assault Rifle. Штурмовая винтовка работает по стандартным принципам. *Primary fire* — обычный автомат, *secondary fire* — подствольный гранатомет (раньше, напомню, эта функция принадлежала ракетнице).

Link Gun. Ближайший родственник этой пушки — *Pulse Gun* из *UT*. *Primary fire* — частые выстрелы сгустками энергии. *Secondary* — постоянно бьющий луч этой же энергии, который медленно высасыва-

ет здоровье/броню врага. *Link Gun* дает одну очень любопытную возможность. Трое коллег по команде могут "залинковать" свои пушки на одного из игроков, и его заряды обретут куда большую разрушительную силу. Правда, "линкующие" игроки в это время не смогут ни двигаться, ни защищать себя.

Shotgun. Это не тот шотган, к которому мы все привыкли. По принципу действия он больше всего напоминает *ASMD*. Стреляет энергетическим лучом, вторичный огонь — клубок энергии, который взрывается, если подстрелить его в полете этим самым энергетическим лучом. Словом, чистой воды *ASMD*.

Minigun. Пулемет как пулемет. В обычном режиме стреляет понятно как, в альтернативном — примерно так же, но в несколько раз быстрее и с меньшей точностью. Как и его собрат из *UT*, короче.

Flak Cannon. Флак тоже мало изменился. Разве что ходят слухи о возможном уменьшении урона от *primary fire*. Ну и дизайн изменился, как видите.

Rocket Launcher. Теперь в альтернативном режиме огня в ракетницу можно "загрузить" три ракеты. Также с помощью правой кнопки мыши можно будет производить автоприцел. *Primary fire* все тот же — одна ракета.

Sniper Rifle. Снайперскую винтовку многие игроки в *UT* не то что бы не любили, они ее ненавидели! Особенно те, кто был в числе ярых противников кемперства. Зато сами кемперы души в ней не чаяли. Но теперь их темное ремесло станет куда более трудным и опасным. Снайперка в *UT2* стреляет не пулями, а чем-то вроде молнии или лазерного луча. То есть кемпера всегда можно будет вычислить по яркому следу,





протянувшегося от него к мишени. На правой кнопке мыши, как и раньше, висит оптический прицел, но не обычный, а тепловой. Что очень поможет делиться на темных или заполненных туманом картах.

Любители супероружия тоже не будут обижены. В UT2 появится не только младший брат Redeemer'a, но и некая ионная пушка. Последняя доступна только на открытых картах — по той простой причине, что расположена она на спутниках, блуждающих в космосе! Видимо, на картах с ионной пушкой будут специальные телепортеры, переносящие игро-

ка на спутник. Надо ли говорить, что залп из такой пушки в случае попадания просто распыляет цель на молекулы?

Что касается такого спорного предмета, как Translocator, то известно только, что в том или ином виде он таки будет присутствовать в игре. А вот в каком "том или ином" — знают только разработчики.

Digital Extremes не утверждают, что этот список оружия — окончательный, но как-то не верится, что он станет другим за оставшиеся до релиза месяцы. Так что смотрите на картинки и предвкушайте! Пиф-паф. ■



Neverwinter Nights

Пятистая Рысьявка
Ryslavka@hotmail.com



Музыка. Похоже, долгострой становится нормой жизни.

Вторая новость — официально завершилась смена издателя. Сотрудничество с некорректно поведшим себя Interplay накрылось — BioWare его в землю закопала да пресс-релиз написала. А в нем сообщается, что теперь она будет дружить на благо всех геймеров мира с несложной компанией Infogrames, которая и поможет выпустить NWN.

Локаций будет больше, чем в самой Baldur's Gate. Интересно то, что на одном и том же сервере "сложность игры может автоматически меняться в зависимости от числа участвующих игроков и их уровня. Поэтому на одной и той же карте и одиночки игрок, и прокачанная группа получат удовольствие от игрового процесса". Основ-

ная (официальная) компания также может быть пройдена либо в одиночку, либо в компании друзей.

NWN станет второй игрой, основанной на правилах третьей редакции D&D. Первой была Pool of Radiance, и ей не удалось добиться успеха. Однако Зещук считает, что "благодаря аккуратной и скрупулезной реализации правил и, в то

Опоздавшие Санта Клаусы приходят летом

Итак, наконец-то официальнейшая шишка из BioWare, Рэй Музика выдал пресс-релиз, в котором объявил то, слухи о чем давно и упорно бродили по Сети: дата релиза Neverwinter Nights в очередной раз переносится. Игро не вышла прошлым летом, не попала несмотря на клятвенные обещания разработчиков, в новогодний мешок Санты, и теперь мы ждем сильно припозднившегося Санта Клауса грядущим летом. "Пожалуйста, поймите, что мы обязаны представлять игры, которые закончены, доведены до блеска и готовы предстать перед миром", — говорит

Играть пока нельзя, так хоть поговорим...

Тем временем, чтобы занять народ и поддержать интерес к официальным форумам игры, разработчики продолжают давать интервью с разнообразными описаниями грядущего игрового счастья. Некоторые из новых сведений по-настоящему любопытны. Вот что сообщил сопредседатель совета директоров BioWare Грег Зещук.

NWN, как известно, поддерживает как многопользовательский, так и однопользовательский режим. Продолжительность однопользовательской компании 60 ча-





же время, большим возможностям настройки, в том числе при выборе скиллов и способностей, NWN найдет путь к сердцам игроков."

Несмотря на заявления о полном перенесении в игру правил третьей редакции, престижных классов в NWN, по крайней мере в начале, не будет. Все ограничится базовыми классами. В то же время вместо отдельных способностей (Feats) можно будет выбирать целые их пакеты (Packages) — немного того, немного сего. На-

пример, будет пакет "мечник, дерущийся обеими руками", содержащий все необходимые для этого способности.

Кроме рас, будут еще подрасы, например, Drow среди эльфов. Ваш подраса влияет на результат переговоров с другими героями, кроме того, у разных подрас могут быть разные особенности. Многочисленные портреты героев рисуются с учетом разнообразных пристроек и предпочтений игроков. Так, созданы две схожие героини

Aribeth и Lara. Зечук сказал, что "выбор между ними зависит от того, нравятся вам острые уши или нет".

Создателям серверов предоставляется полная свобода в определении правил. Однако они могут вносить ограничения по импорту героев и предметов с других серверов, например ввести максимальный уровень героя или характеристики оружия. "Это предотвратит читерство, когда герой качается в "тепличных условиях" на своем домашнем сервере, там же мастерит себе оружие с потрясающими характеристиками, а затем идет со всем этим нечестно нажитым добром участвовать в многопользовательской игре."

И будет счастье каждому, но не для всех

Хотя разработчики NWN говорят об "огромных игровых мирах", сейчас количество игроков на сервере ограничено шестидесятью четырьмя. Хотя Зечук считает, что это число может быть увеличено, уверенности в этом у него нет. Можно утешаться лишь тем, что речь идет об одновременно участвующих активных игроках. Так что на популярных серверах поговорка "спи скорей, твоя подушка нужна другому" снова может войти в моду.

Вместе с тем радует, что подгружать сами модули игрокам не понадобится. Все модули и описания игрового мира находятся на сервере, достаточно только соединиться с ним. Поэтому гейм-мастер может изменять мир (например, добавлять новые помещения) даже непосредственно во время игры.

Итак, сервера будут маленькими, поэтому их должна быть много. Здесь вся надежда на игроков, которые, как считают в BioWare, начнут клепать собственные миры со скоростью конвейера. Но будет ли инструмент для создания уровней понятен людям без опыта программирования? Некогда компания Nihilistic, как и BioWare, то-

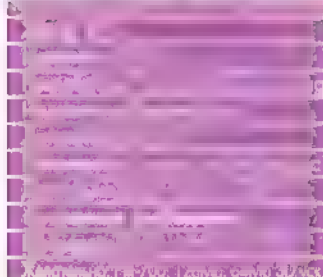
же говорила об удобстве работы с инструментарием для Vampire. Но на деле лишь очень немногим удалось разобраться в том, как создавать свои уровни и модули.

Зечук говорит, что он "плохо знаком с Vampire, но инструмент для NWN действительно прост — игроку понадобится лишь знание того, как обращаться с point&click интерфейсами. Пользователь просто рисует локацию, ему не надо думать о том, как стыкуются полигоны. Монстры и оружие также создаются кликаньем и перетаскиванием" (из цитаты непонятно, можно ли рисовать своих монстров или их можно лишь собирать из заготовок). Вместе с тем в игру можно будет импортировать монстров, предметы и музыку, созданные при помощи других средств разработки. Каких именно — не уточняется.

Разработчики говорят, что для создания простого уровня для рубиловки (hack'n'slash) требуется всего лишь несколько минут. Но в то же время можно спроектировать и очень большой уровень с развитым сюжетом. И совсем не обязательно начинать знакомство с инструментарием BioWare с изучения языка сценариев — к этому можно прийти позднее.

Один из разработчиков, Трент Остер (кстати, небольшого роста и с огромным носом), терпеть не может гномов. Это иногда даже приводит к дискриминации гномов среди других рас. Сам Трент объясняет это так: "Давным-давно я играл в настольную ролеву игру по D&D. И в нашей команде оказался игрок-неудачник, выбравший себе амплуу гнома-иллюзиониста. Мы тратили часы, слушая его занудные описания жалких иллюзий и планировавшихся эффектов (реальные эффекты разительно отличались). Мы столько раз спасали его беспомощную задницу, что нас уже просто тошнило от любого упоминания о гномах. С тех пор я точно знаю: "Хороший гном — мертвый гном".

Might & Magic IX: Writ of Fate



Последние дни ожидания

Сейчас, когда до долгожданного релиза остались считанные дни, можно подытожить известное и до-

бавить к оному несколько пикантных, доселе не разглашавшихся подробностей. Начнем.

Прояснились детали сюжета. Эрафия, Энрот и Ядам остались в голубой дали, и теперь действие перенеслось на другую планету Эксет (Axeoth), где в пятисотом году от объединения урсонианской Империи начинаются наши приключения.

Ван Канигем придумал для нас "новую" историю: очередное спасение очередного мира в духе лучших традиций Might & Magic. Приключения начинаются, когда ваш

потерпевший кораблекрушение отряд встречает странную женщину на острове Эш (Isle of Ashes). Перевести это можно как "Остров Проха" — посмотрим по игре) в море Верхоффин. Этот Фалогар в юбке предсказывает, что на континент Rynh надвигается черная туча белдонианских орд, и единственная возможность спасти родной Чедан — это объединить его шесть кланов. Естественно, только вам по плечу эта задача. Дежа вю?

По поводу встреч со старыми знакомыми разработчики темнят, говоря: "крайне маловероятно, что

Пятистая Рысьевка
Ryslavka@hotmail.com

персонажи из предыдущих серии появятся в M&M9, поскольку действие будет происходить на другой планете. Но нельзя сказать, что это вероятность равна нулю."

Ни шагу назад

Отряд состоит из четырех героев, но можно нанять еще троих персонажей. Причем, в отличие от прежних игр, они будут не просто давать отряду какие-либо бонусы, а примут участие в боях.

В игре 4 начальных класса и 8 элитных. При достижении уровня перед персонажем вста-

ет выбор, в каком классе делать дальнейшую карьеру. Передумать и изменить класс впоследствии нельзя. Например, боец (Fighter), достигший второго уровня, может стать либо наемником (Mercenary), либо крестоносцем (Crusader). И его выбор окончательный. При этом сохраняется многоступенчатая система роста персонажей. В M&M9 имеется 23 квеста для прокачки профессиональных навыков приключенцев.

Слегка смущает экран героя. Непонятно, можно ли, как раньше, надевать вещи непосредственно на фигуру персонажа, или они просто помещаются в слоты рядом с ней. Сам инвентарь кажется более емким — имеющиеся вещи перечислены списком (наподобие M&M4-5), что снимает проблему объема. Посмотрим, как этот минимализм отразится на наглядности.

Магическая система состоит из четырех школ: Light, Dark, Elemental и Spirit. Чтобы заколдовать что-нибудь, персонаж должен обладать навыками как минимум в двух видах магии. А недавно Майкл Ветцель заявил: "Чтобы сотворить нечто стоящее, игрок должен владеть даже не двумя, а тремя школами магии". Приятно, что наконец-то из HoMM перекочевали полезные и эффектные молнии (особенно цепная молния — Chain Lightning). Многие другие заклинания расширены и сделаны более гибкими, "в частности, мы заменили заклинание "создать пищу" (Create Food) более полезным "магический рудник" (Magic Mine)".

И NPC, и мир в целом теперь меньше зависят от действий героев. Время не стоит на месте, пока отряд дремлет в трактире. Существует привязка событий ко времени суток. Кстати, сутки состоят не из условных ("день — светло, ночь — темно") периодов со скачкообразными изменениями освещенности. Теперь утро плавно переходит в день, а тот перетекает в вечер. Меняется и погода.

Сам мир состоит из десяти обширных областей. Имеется около полусотни подземелий разной сложности. "Большую часть сил мы потратили на то, чтобы сделать подземелья в игре скорее интересными, чем длинными. Мы предпочитаем гигантским, но пустым подземельям небольшим, но с кучей интересных прибабасов", — говорит Ветцель. Всего заготовлено более 60 квестов, "бросающих игроку вызов и будоражащих воображение".

Увы, похоже, карточной игры Arcanade в M&M9 не будет, зато "будут" "игры внутри игры" других типов.

Последняя сенсационная новость — с игрой, возможно, будет поставляться редактор! Разработчики пока твердо этого не обещают, но здорово уже и то, что вопрос о редакторе вообще всплыл на поверхность. "Мы бы хотели дать нашим игрокам редактор для создания собственных уровней. Мы помним, как обогатили HoMM созданные фанатами карты. Но проблема в том, что наш инструментальный сейчас слишком сложен для любительского использования. Мы стараемся сделать его проще и будем дальше двигаться в этом направлении".



Арсенал магов обогатился молниями, которыми уже давно и с блеском пользовались Heroes of Might & Magic.

И, наконец, главное заявление разработчиков: "Мы уже планируем следующую серию, M&M X." И это круто, ибо 60 часов геймплея — совсем немного после трех лет ожидания!

В России появление M&M9 на прилавках ожидается в апреле. При этом по договоренности с 3DO сначала выйдет английская версия игры (это у них там), а потом, где-то через несколько месяцев, русская. Игра занимает 2 CD.

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

Самый реалистичный танковый симулятор, который придется по вкусу всем ценителям жанра.

А также тем, кто только хочет прикнуться к стройным рядам почитателей танковых симуляторов.

Окунитесь в настоящие танковые баталии времен Второй Мировой войны, побывайте в Северной Африке, на Сицилии, в Италии и Нормандии, управляя железным монстром!

Постыгните всю жестокость этих битв, став командиром танкового отряда американских или немецких войск.

Поймите масштабность происходивших в те времена танковых баталий с четко спланированной стратегией и тактикой.



www.jaleco.com, www.pace-omt-m.com, www.support@pace-omt-m.ru

Warcraft III

Gr.Maximus
grmaximus@warcraftiii.ru

Судный день настал

Признаться, я не верил, что Blizzard сможет доставить бета в Россию всего за четыре дня. Но оказалось, что федеральная почта работает великолепно, и утром после предупредительного звонка я получил заветную коробку.

Игра установилась довольно быстро. А вот с запуском возникли серьезные проблемы, которые, похоже, крылись в глубинах программного кода Windows Millennium. Но русские, как известно, не сдаются. Через десять минут я смог запустить игру.

Еще примерно полчаса пришлось потратить на загрузку огромного патча. И это на второй день тестирования — чувствуете, как оперативно Blizzard исправляет ошибки?

Напомню, что бета дает лишь возможность сетевой игры на официальной службе Battle.net. После того как я все же попал на Battle.net, я сыграл несколько игр. Когда я посмотрел на часы, то с ужасом обнаружил, что они показывают пять вечера.

Одним измерением больше

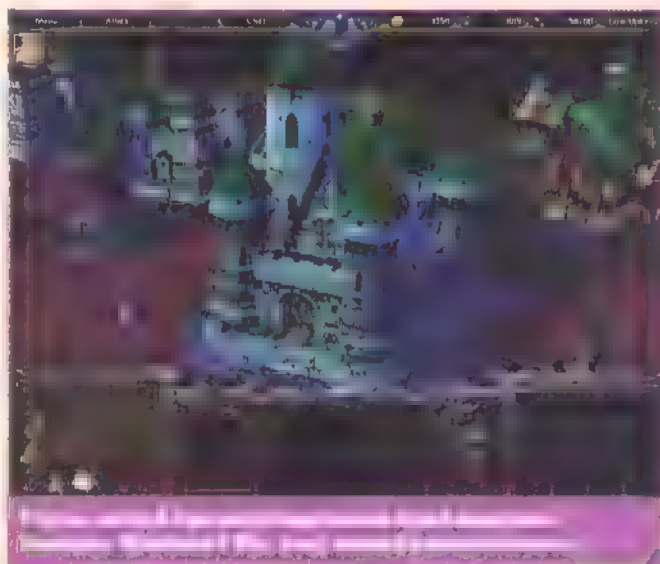
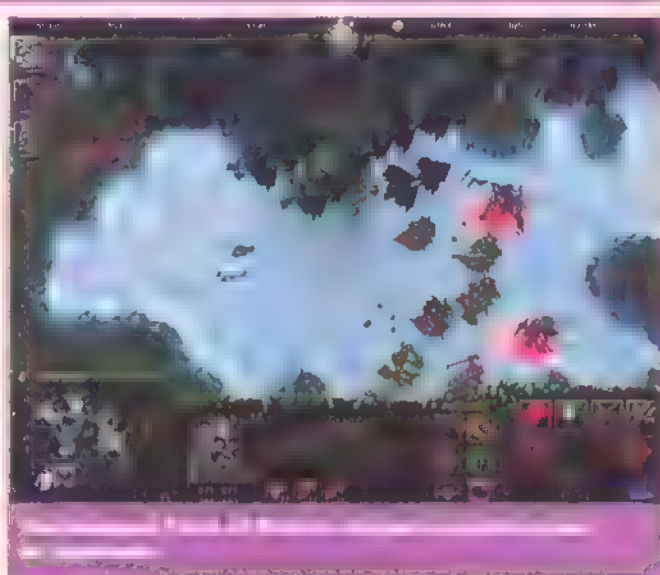
Первое, что поражает в игре — это даже не графика, а стартовое меню! Выполнено оно в виде нескольких панелей, расположенных сбоку от огромного замка. На его стенах машут мечами воины, в

небе летают какие-то твари, пушки на башнях стреляют, и звучит великолепная боевая музыка. Никакой скриншот не передаст впечатлений — это надо видеть!

Второе, что сразу бросается в глаза — сохранилась та же замечательная атмосфера, что была в Warcraft III. Юниты людей и орков очень похожи на своих собратьев из этой великой игры. Многие, глядя на скриншоты, сильно ругали графику игры — и напрасно. На деле все решает анимация, которая у Blizzard получилась просто-таки безукоризненной. Пеоны ходят, переваливаясь с ноги на ногу, пехота людей в режиме Defend идет медленным точным шагом, выставив вперед сверкающие щиты, агры-наемники свирепо мажут дубинами, отбиваясь от врагов. Все выглядит потрясающе, и это не пустые слова!

Камера в игре устроена по-добнее того, как это было в Empire Earth. То есть игрок может лишь приближать камеру к земле, постепенно меняя угол обзора, но не может ее вращать. Вообще, эта возможность является чисто декоративной, и в реальной игре ей применения не нашел. Разве что реплеи в полной версии игры будут смотреться позффектнее.

Конечно, подобная графика требует серьезного компьютера, что особенно остро ощущается в случае с не очень-то оптимизированной бета-версией. Я запускал ее на Duron 800/128RAM/GF2MX 32Mb, и игра шла довольно-таки неохотно, с некоторыми тормозами — при разрешении 800x600 и в 16-битном цвете. Впрочем, в 640x480 она тормозила еще больше, что служило лишним доказательством сырости беты. И вообще — по слухам, Blizzard пока еще не занималась



оптимизацией Warcraft III под процессоры AMD. Однако я запускал ее и на более солидной системе — Athlon 1200/256Ram/GF2GTS 64mb, и тормоза абсолютно отсутствовали даже на максимальных графических настройках.

Концепция и развитие

В отличие от предыдущих стратегий Blizzard в Warcraft III мы начинаем сетевую игру с довольно-таки большими запасами ресурсов — 750 единиц золота и 200 — леса. Каждая раса стартует по-своему. Люди и орки — с четырьмя рабочими и Town Hall, нежить — с Necropolis, шахтой, четырьмя Acolytes и одним Ghoul, наконец, эльфы — с Tree of Life и пятью Wisps. Однако эти ресурсы довольно быстро расходуются на возведение первичных зданий, и затем уже приходится покрывать затраты самолично.

В Warcraft III не чувствуется призыв к как можно более быстрому развитию технологий. Все зависит от вашей расы и от расы противника. Долгое время по Сети ходили слухи о том, что Blizzard "убила" возможность быстрой атаки. Так вот, это ерунда — осуществить так называемый rush здесь довольно просто, это по-прежнему эффективный прием, однако он не несет той цели, что раньше — стереть противника с лица земли. Обычно раш делается для того, чтобы убить вражеского героя, не дав ему толком развиться, или для того, чтобы нарушить схему игры, которую избрал оппонент, — если, конечно, она вам известна. Тем более, копить войска на базе просто глупо — растущий Уркеер может сильно ударить по вашим доходам.

Что такое Уркеер (содержание) — мы уже писали, но пришла пора дать более конкретные све-







PROJECT-MY



ров на картах беты довольно ограничено

Возьмем, к примеру, карту *Lost Temple*. Да-да, как вы уже догадались, это римейк сверхпопулярной карты из *StarCraft*. Так вот, большинство стратегически важных проходов, например, выход из базы охраняются всего двумя гхоллами, которые не представляют собой серьезной угрозы. Под охраной тварей находятся все важные объекты на карте — золотые шахты, центр, нейтральные магазины и т.д., тем не менее, численность стражи очень ограничена и для развитой армии она не составит проблемы. На мой взгляд, стражи играют особую роль в балансе — роль стартового толчка, который позволяет сначала развить героя, а затем только и начинать осуществление своих гениальных стратегических планов.

В бете можно встретить лишь малую долю всех существ, что перечислялись на официальном сайте *Blizzard*. В основном это всякие разновидности троллей, гхоллов, големов и огров; в релизе обещают раз в пять больше различных монстров.

К слову, разница между монстрами, скажем, третьего и пятого уровня очень невелика. Самый сильный монстр из тех, что я встречал в бете, — *Stone Golem* (7 уровней). Этот здоровяк не особо выделяется среди своих собратьев — разве что неуязвим для магии. Впрочем, при атаке трех пехотинцев и героя третьего-четвертого уровня он довольно быстро погибает.

Сильный стимул для истребления монстров — это их "наследство", всякие полезные предметы. Другой способ получить оные — покупка в магазинах. Однако в бете из магазинов был лишь нищенский лапек гоблина с небольшим ассортиментом всяких зелий и свитков, причем по варварским ценам. То, что в полной версии игры будет, по идее, продаваться на рынке, то есть всевозможные сапоги, амулеты и оружие, прибавляющее очки к характеристикам, здесь можно добыть лишь в честном бою. При этом чем выше уровень монстра, тем больше шанс подобрать что-то на самом деле полезное. Если навести курсор на

сундук с предметом, выскакивает название этого предмета, а если выделите сундук, то сможете прочитать описание бонусов, которые дает этот предмет. То же самое касается и любых враждебных созданий — в любой момент вы можете выделить любого из них, получив полные данные о его характеристиках.

Но не стоит недооценивать и обычные предметы одноразового использования — те же зелья и свитки. К примеру, я как-то нашел полезнейший *Scroll of Restoration*, который полностью исцеляет все войска в определенном радиусе. Важны и обычные лечилки и эликсиры маны.

В бете есть несколько нейтральных зданий. Из них хотелось бы выделить те, в которых можно нанять войска. Таких зданий два: *Goblin Laboratory* и *Mercenary Camp*. Из всех доступных здесь юнитов особенно полезен дирижабль — он может перевозить до восьми солдат, а в *WarCraft III* это огромная армия. Наемники стоят дорого, но зато переходят в ваше распоряжение мгновенно после внесения необходимой суммы. После этого вы можете нанять следующего воина такого класса лишь где-то через полминуты. Найм происходит просто — надо подвести героя к зданию, затем кликнуть на него и далее выбирать то, что придется по вкусу.

Расы

О юнитах и возможностях рас мы уже писали в прошлых выпусках, так что нет особого смысла повторяться. Я хотел бы заострить внимание лишь на некоторых неизвестных ранее деталях.

По моим впечатлениям, Альянс (или, проще говоря, люди) — самая многообразная и разнообразная раса, которая может эффективно действовать против любой другой. Рыцари людей — одни из самых мощных бойцов в игре. Они быстры, живучи, наносят большой урон. В игре существует апгрейд под названием *Animal Husbandry*, прибавляющий рыцарям и грифонам дополнительно 150 HP. После этого они становятся воистину элитными войсками. С помощью паладина я нередко воскрешал до шести погибших, уничтожение которых далось врагу весьма тяжело.

Очень интересным является стратегия использования гномов (или, точнее, гномов) в качестве убийцы других героев. Его способность *Storm Bolt* оказалась невероятно полезной. Одним точным броском молота гном выбивает у жертвы немало драгоценных хит-

пойнтов, при этом еще и оглушает ее на некоторое время. Стоит бросок немного, да и "перезаряжается" быстро. Несколько таких ударов при третьем уровне развития навыка — и вражеский герой отправляется в долину предков.

Переходим к Орде. Если вы предпочитаете агрессивный стиль игры — эта раса создана для вас. Стартовый юнит орков — *Gruul* — настоящий монстр ближнего боя, крушит пехоту людей только так, особенно в режиме *Berserk*.

Волчи наездники слабее рыцарей, но зато умеют набрасываться на врага сзади. На данный момент среди тестеров популярна тактика "парализации" героев или сильных юнитов ближнего боя при помощи подобных умений, а затем их расстрел с расстояния.

Самый сильный юнит Орды — *Tauren*. Появляется он при постройке *Tauren Totem*, расположенного на самой верхушке дерева технологий. Стоит он немало, зато невероятно силен. Покрывает своим парализующим ударом (*Warstomp*) большую площадь. Удар наносит автоматически с того момента, как эта способность будет исследована. Его начальник

герой *Tauren Chieftain* тоже не отстает по силе. Это просто танк на мускульной тяге. Очень интересен его *Ultimate Spell Reincarnation*. Представьте себе, вы зоволили такого здоровяка, а он вдруг взял и возродился, причем с полным набором хит-пойнтов. Шок — это по-нашему.

У *Farseer* мне очень понравилась заклинание массового поражения *Chain Lighting*. Одним ударом такой молнии герой повреждает сразу до семи юнитов, нанося им немалый урон.

Кстати, если уж говорить о спеллах массового поражения, то стоит упомянуть *Ultimate Spell of Admiration* — *Admiration*. Стоит врагов вовремя применить в толпе героев и толпы уже нет, а есть кровавые ошметки. Кроме того, *Admiration* умеет становиться невидимым, коварно подкрадываясь к врагу и нанося точечные удары.

Гхоллы нежити послабее прочих юнитов начального уровня, им приходится атаковать большой толпой. *Crypt Fiend* — нечто посерьезнее, появляется быстро и очень силен. На мой взгляд — маловатый недоучек балансу, как, впрочем, и *Gargoules*. Эти летящие твари — очень опасные бойцы. А вот столь внушительный на скриншотах *Frost Wurm* в бете оказался полным слобомом, который никак не оправдывает своей жуткой цены. Надеюсь, это временное явление.



Скелеты, производимые некромантом из трупов, крайне слабы по сравнению с другими юнитами — но зато их всегда очень много. Другое дело Abomination — еще один претендент на звание сильнейшего. Его новая способность — аура из токсичных газов, медленно отравляющая здоровье у всех окружающих врагов. Такую же ауру имеет и разрекламированный "мясной вагон", исследуется она в месте производства этих юнитов — Slaughterhouse.

Разработчики частенько упоминали о тенях (Shades). Про них было известно еще с начала разработки, но никакой конкретной информации не поступало — в какой-то момент даже подумалось, что юнит удален из игры. На самом деле, тени появляются в самом конце дерева технологий и могут быть созданы из обыкновенных рабочих-аколитов, принесенных в жертву на алтаре. Тень не может атаковать, но зато она невидима и обладает способностью детектора — полный аналог обсервера из StarCraft. На данный момент почти никто из тестеров не пользуется детекторами — просто еще не призывали, и благодаря этому тени становятся одними из самых полезных юнитов.

Ночные эльфы — на данный момент самая популярная раса на Battle.net. Окружающий ее ореол романтики тут не при чем — просто разработчики промахнулись с балансом, сделав ее самой сильной среди прочих рас. Скажем Huntress (охотница) — дешевый, быстрый и потрясающе мощный боец. Пока от них спасает лишь умение Defend у пехоты Альянса или же атака с воздуха, несмотря на это, в Blizzard хотят сделать охотницу иммунной к Defend. Я бы предложил просто повысить стоимость охотницы примерно на 30%, при этом дав ей иммунитет к способности Defend — иначе раш пехотой будет невозможно остановить. Ведь до этого то же существовала непобедимая стратегия раша лучниками, но ее ослабили, уменьшив наносимый ими урон.

Другая проблема баланса ночных эльфов — заклинание героя Keeper of Groove, призывающее тринтов. Эти живые деревья оказались

слишком сильными и долгоживущими, ни одно оружие в игре не может им противостоять. Ну да ничего, исправят.

Еще один малоизвестный юнит — дриада (Dryade) — на самом деле является борцом против магов. Она может снимать наложенные заклинания с помощью Dispell of Magic, а также, после апгрейда, становится неуязвимой к магическому воздействию. Дриады вооружены метательными копьями.

BBC ночных эльфов представлены двумя юнитами. Первый — Нурроггурх, который стреляет только по воздушным целям. Второй будет поинтереснее — это двуглавая Chimera, атакующая наземные цели. Очень мощный юнит, которого крайне сложно убить с земли. Химера также умеет плеваться кислотой в здания (Corrosive Breath), за несколько секунд нанося урон примерно в 200 единиц. В последнем патче эту способность ослабили — раньше она была еще мощнее.

Что интересно, почти каждое здание эльфов живое дерево. Оно может в случае необходимости само выкопаться из земли, передвинуться на любое расстояние и больно поддать своими ветками. Все деревья-здания называются Древними (Ancient), а их названия обычно состоят из двух слов. Ancient of War, например. В мобильном режиме живые деревья могут поедать обычный лес, поглощая дополнительные силы и восстанавливая HP.

Еще одна новинка, которую я обнаружил в бете — аналогом ферм у эльфов служат Moon Wells, эдакие магические колоды. Помимо увеличения лимита на число юнитов они также могут восстанавливать им ману.

Что нового в сетевой игре?

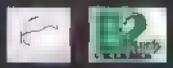
Возможность управлять юнитами и распределением ресурсов совместно с союзниками произвела маленькую революцию в балансе. Теперь можно, в случае нужды, перечислить некоторую долю своих ресурсов союзнику, причем обещанные ранее налоги на передачу так и



Научно-фантастическая RPG

Прорубившись сквозь ряды вражеских солдат, вырвать принцессу Лендири из лап узурпаторов, захвативших власть в империи — разве это не привычное дело для блестящего молодого офицера, ставшего космическим пиратом?

- более 15 млн. 3D видео
- 2000 звуковых эффектов киношного качества (600Мб)
- 29 видов футуристического оружия
- псионическая система магии будущего, основанная на G.U.R.P.
- реальные погодные эффекты
- система быстрой загрузки карт
- возможность игры по сети через "Hunter Net"
- до 16 игроков, поддержка IPX, TCP/IP



©2000 KRISOFT CO. LTD. All Rights Reserved.
 ©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М».
 тел.: (095) 212-01-81, 212-01-81, 212-14-51
 e-mail: office@russobit-m.ru
 телефон технической поддержки: 2 189 13 99
 e-mail: технической поддержки: support@russobit-m.ru
 Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru
 www.russobit-m.ru



Кстати, обратите внимание на имя Минотавра.



Танк рушит здания огромной колотушкой

остались лишь в воображении разработчиков (если вы помните, раньше в **Blizzard** говорили о том, что определенный процент передаваемых ресурсов будет теряться). Я испытал эту возможность в нескольких играх 2 на 2 и могу с уверенностью заявить, что она может оказаться воистину незаменимой. Скажем, вы быстро провели все исследования, и для производства сильнейших юнитов вам необходимы дополнительные средства — как раз тут и пригодится менее развитый, но богатый союзник.

Что касается совместного управления юнитами — этот элемент тоже весьма полезен. Можно получить полный контроль над базой и юнитами союзника, исключая лишь процесс добычи ресурсов. Удачный шаг, если вы видите, что ваш друг сильно отвлекся на ведение боев, забыв об экономике, можно ему пособить.

Судя по бете, экономическая структура в **WarCraft III** значительно менее громоздка, чем в предыдущих частях. Рабочие производятся лишь в начале игры — потом про них можно забыть. Вам надо лишь заказывать войска и развивать технологии, контроль за добычей ресурсов необходим минимальный — шахты имеют немалый запас золота, и требуется уйма времени, чтобы их истощить.

Напоследок хочется отметить еще один важный элемент. Если у вашего союзника вдруг порвется коннект и он выйдет из игры, все его структуры автоматически отойдут вам. Скажу честно, непредвиденный контроль сразу за двумя базами — жутко сложное занятие.

Из новых возможностей **Battle.net** в бете присутствует лишь возможность проведения случайных матчей. Выбираем тип игры, предпочитаемые карты, жмем кнопку, и сервер автоматиче-

ски подыскивает подходящего по статусу соперника. Лично мне этот режим не очень нравится, тем не менее, у него есть поклонники. По слухам, именно так и будут происходить лэддерные игры в релизе.

Стоит добавить и ложку дегтя — бета-версия сервера **WarCraft III** настолько сыра, что в ней нет даже привычного бета-лэддера и примитивнейшей кнопки "Whisper". Видны иконки многих весьма интересных возможностей, например, командного лэддера, но, увы, они неактивны. Надо, так сказать, набраться терпения.

Искусство принадлежит народу

Стоит ли говорить о том, сколько поклонники **WarCraft** хотели бы получить бету в личное использование? Количество, как в таких случаях водится, быстро перешло в качество — уже через неделю после начала тестинга в Сети появилась сломанная умельцами версия беты, а также и специальные сервера для игры, немалая часть которых находится в России. И если буржуи боятся открыто браться за подобные нелегальные прожекты, то наши смелые соотечественники не считают нужным что-либо скрывать. А ребятами с сайта **StarCraft.ru** и вовсе овладел дух коммерции, и они стали продавать диски с бетой "всего" по 300 рублей за штуку.

За пару дней процесс распространения беты набрал такие темпы, что она появилась даже в нескольких московских и питерских клубах, настроенная с помощью специальных кряков и готовая к приему посетителей. В **Blizzard** спохватились и нанесли ответный удар. Буквально за несколько перед сдачей материала стало известно, что представители компании закрыли портал разработчиков ПО для сервера беты. Чувствуется, грядут большие скандалы и серьезные разборки.

Мой итог

Больше всего меня поразила не красивая графика, не обновленный интерфейс и не новые возможности взаимодействия с нейтральными юнитами. Вся соль игры — в невероятном количестве стратегических комбинаций. Вы только прочувствуйте — у каждого героя, коих три на каждую расу, есть три-четыре различных заклинания, а также **Ultimate Spell** — что в совокупности дает очень немаленькое число допустимых стратегий. Герой первого уровня не владеет никакими заклинаниями, а после каждого скачка на следующий уровень он получает лишь одно очко, которое можно потратить на изучение тех самых навыков. В динамичной игре да при сильных игроках ваш герой обычно дорастает лишь до пятого-шестого уровня, и вы при всем желании не сможете прокачать его на максимум. Без подключения мыслительного аппарата никак не обойтись — ибо каждый спелл героя удачнее всего сочетается с определенным типом юнитов, а это, в свою очередь, дает еще уйму комбинаций.

Главный недостаток беты — тормозящая работа на сильных машинах и не до конца отложенный баг-лонс. Но если в полной версии это все будет исправлено, да плюс туда добавят все обещанные возможности и хороший сингл — игра станет достойным преемником **StarCraft**.

Герой	Название способности	Описание
Archmage	Moss Teleport	Телепортирует Героя и шесть окружающих его юнитов в выбранную точку карты.
Paladin	Resurrection	Воскрешает до шести юнитов, чьи трупы лежат в зоне действия заклинания. Не действует на мертвецов, призванных существ и механических юнитов.
Mountain King	Avatar	Герой вырастает в размерах, получая +50% к урону, жизни и броне. В таком состоянии постоянно расходует ману.
Blademaster	Badestorm	Вокруг героя вертится смертельный ураган лезвий, круша все вокруг.
Farseer	Earthquake	Землетрясение наносит урон зданиям, юниты в зоне действия получают временную контузию.
Tauren Chieftain	Reincarnation	При наличии маны герой воскрешается после смерти с полным здоровьем.
Death Knight	Animate Dead	Поднимает до шести павших врагов, которые будут служить на стороне игрока некоторое время.
Dread Lord	Dark Summoning	Позволяет герою вызвать к себе до шести юнитов из любой точки карты.
Urchin	Death and Decay	Облако газов медленно ползет над землей, повреждая структуры и уничтожая врагов.
Keeper of Groove	Tranquility	С неба падают живительные капли дождя, которые ускоряют примерно в четыре раза восстановление здоровья юнитов игрока и его союзника на всей площади действия.
Priestess of Moon	Starfall	Вызывает мощный звездопад, направленный на определенную площадь.
Demon Hunter	Metamorphosis	Герой на время превращается в демона, получая большой бонус ко всем характеристикам.

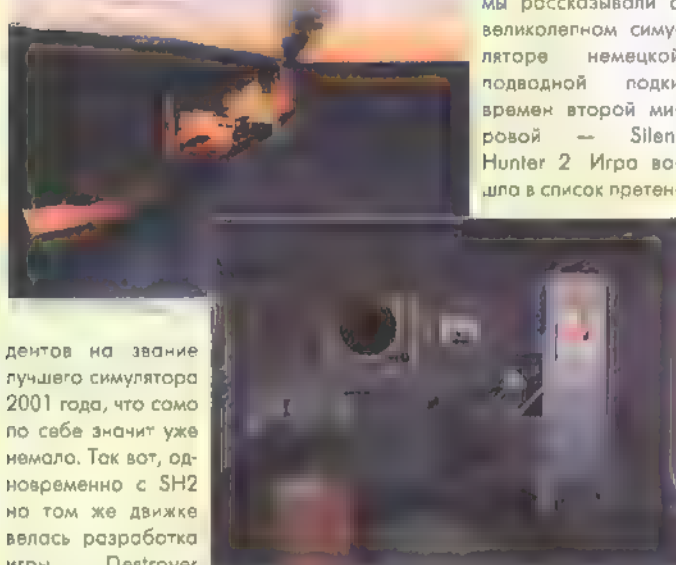
Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ

Destroyer Command

Жанр:	Симулятор
Издатель:	SSI
Разработчик:	Ultimation
Похожесть:	Silent Hunter 2
Системные требования:	PII-450(PII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Якакая-то сеть, интернет
Сколько CD:	Один



Совсем недавно мы рассказывали о великольном симуляторе немецкой подводной подки времен второй мировой — Silent Hunter 2. Игра вошла в список претен-

дентов на звание лучшего симулятора 2001 года, что само по себе значит уже немало. Так вот, одновременно с SH2 на том же движке велась разработка игры Destroyer Command. DC предлагает нам покомандовать огромным многоцелевым кораблем, задачей которого является уничтожение вражеских подлодок. Поскольку DC базируется на движке от SH2, различия между ними минимальны. За исключением того лишь факта, что управлять кораблем класса "Destroyer" на порядок сложнее, чем подлодкой типа "U". Что интересно, Destroyer Command и Silent Hunter 2 полностью совместимы по сетевому коду, и это значительно повышает интерес к обоим играм — кому не захочется потопить подлодку соседа? В дань доброй традиции, степень реалистичности игры полностью зависит от выбранного уровня сложности — от полуаркады, где нужно только выбирать цели и нажимать кнопку "пуск", до серьезнейшего симулятора, где каждую ситуацию надо нежно обдумывать.

Рейтинг: ■■■■■■■■■ 9,0

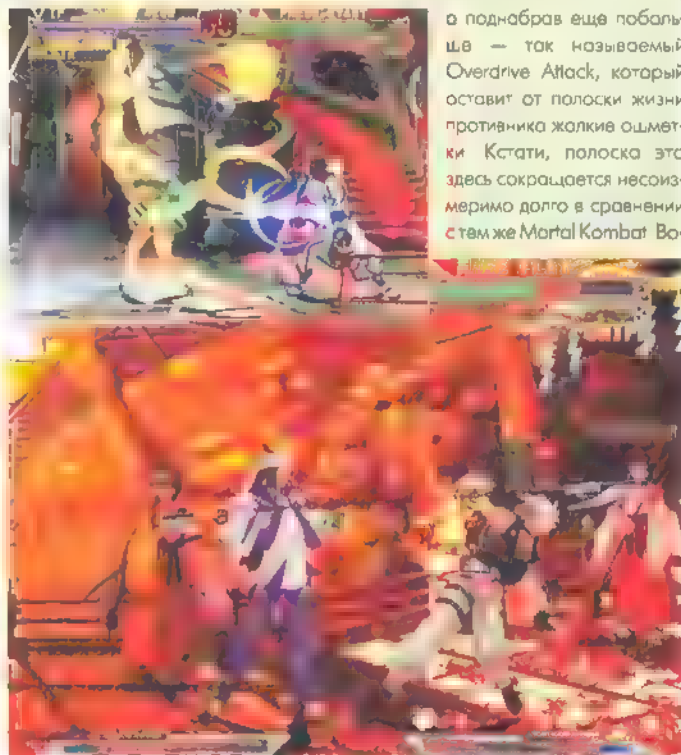
Guilty Gear X

Жанр:	Файтинг
Издатель:	Sumo Corporation/Cyberfront Corporation
Разработчик:	Ark Systems Work
Похожесть:	Street Fighter, Mortal Kombat
Системные требования:	PII-300(PII-450), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один

Еще один полузабытый на PC жанр, главным местом обитания которого всегда были консоли и игровые автоматы всех мастей. Невостребованную и, по сути, бездонную нишу взялись заполнить японские ребята из Sumo, портировав Guilty Gear X на персоналку. Не сказать, что это самый желанный файтинг с приставок, но, как говорится, на безрыбье и

Основная фишка в навороченной игровой системе — Gauge. Суть ее в том, что помимо обычной для всех файтингов полоски здоровья в игре присутствуют еще две — tension и guard. Первая из них отображает накопление энергии для комбо-ударов (и это стандарт), а вот вторая — то же самое, но для "точных" ударов. Набрал достаточно энергии, можно провести какое-нибудь

снагсшибательное комбо, а поднабрав еще побольше — так называемый Overdrive Attack, который оставит от полоски жизни противника жолкие ошметки. Кстати, полоска эта здесь сокращается несоизмеримо долго в сравнении с тем же Mortal Kombat. Во-



обще, Guilty Gear X впору назвать оригинальным. Драться сложно, разобратся нелегко, а геймплей затягивает. Пожалуй, здорово, но откровенно на любителя — тут нужно терпение, а оно не у каждого найдется.

Рейтинг: ■■■■■■■■■ 8,0

Monet and the Mystery of The Orangerie Museum

Жанр:	Квест от Wanadoo
Издатель:	Wanadoo
Разработчик:	Media Factory
Похожесть:	Necronomicon
Системные требования:	PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Горячие французские парни из Wanadoo и Cryo продолжают соревноваться в эстафете под громким слоганом. "Кто больше выпустит в этом году отстойных квестов". Правила таковы: каждый разработчик, издающийся у вышеуказанных фирм, на всех доступных скоростях разрабаты-

вадет какой-нибудь продукт и, толком не посмотрев на него, выкидывает на рынок, передавая тем самым эстафетную палочку следующему коллеге. И так по кругу. В прошлогоднем соревновании победителей выявить не удалось — в этом, думаю, тоже не получится, а в следующем вообще возникнет вопрос о целесообразности такого рода соревнований.

На этот раз в качестве объекта для издевательств разработчики выбрали самого Клода Моне и парижский Orangerie Museum. Сюжет воистину гениален: какой-то богатей вздумал снести музей и отгрохать на его месте буровую вышку, а мы, соответственно, должны сорвать его планы. Бред, в общем. Но это и неудивительно. Вслед за коллегами из Cryo Wapadoo дала всем своим подчиненным задание делать квесты в 3D. Ну, так они и сделали. Не знаю, сами ребята из Media Factory подробное написали или у кого лицензировали, но по сравнению со здешним движком LithTech 1.0 — просто победитель конкурса красоты. Не то что играть — смотреть на это просто невозможно. У Cryo с Frank Herbert's Dune пару месяцев назад получилось на порядок красивее.

Рейтинг:  0,5

Nascar Racing 2002

Жанр:	Автосимулятор
Издатель:	Sierra Entertainment
Разработчик:	Papyrus Racing Games
Похожесть:	Nascar Racing 1-4
Системные требования:	PII-450(PIII-800), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, интернет
Сколько CD:	Один



Не изменись структура кратких обзоров, я с чистой совестью мог бы скопировать сюда прошлогоднее описание Nascar Racing 4, изменив только название и понизив немного итоговую оценку. Но что поделать, придется писать по новой. Бравые ребята из Papyrus не покладая рук продолжают трудиться над делом своей жизни — "игрой про Nascar". Мало кто помнит, но когда-то Papyrus параллельно с серией Nascar еще выпускала игры про Indycar, построенные на аналогичных движках. Но, видимо, не такое это уж и прибыльное дело. Постоянные читатели могут припомнить высокие оценки, выставленные прошлогоднему Nascar 4, — действительно, было за что. Papyrus после череды самоклонов выдала

на-гора качественно новый продукт, переписав с нуля движок. Игра обладала отличной физикой (просчитывалось поведение каждого из четырех колес.), учитывала педаль сцепления и множество других новаторов. Papyrus удалось невероятно приблизить игру к идеалу. Можно было ожидать дальнейшего прогресса, но первый взгляд на Nascar Racing 2002 заставляет сразу позабыть о возлагавшихся надеждах. Игра не изменилась ни на йоту. Даже интерфейс и тот остался на месте. Единственное, что можно записать в новшества — режим обучения. Странно — десять лет его не было, а вот в 2002 году разработчики посчитали такой режим нужным. Ей-богу, лучше б графику переписали — если в прошлом году она воспринималась почти с восторгом, то сейчас уже смотрится довольно уныло. Да, модельки авто что надо, но с окружением надо что-то делать.

Рейтинг:  7,5

Shadow Force: Razor Unit

Жанр:	3D Action
Издатель:	Activision Value
Разработчик:	FunLabs
Похожесть:	Secret Service
Системные требования:	PII-300(PII-450), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, интернет
Сколько CD:	Один

Не так давно в блоке кратких обзоров побывала игра Secret Service от славной конторки FunLabs. Я тогда более-менее снисходительно отнесся к проекту — по всему было видно, что разработчики старались. Кто ж знал, что вскоре они



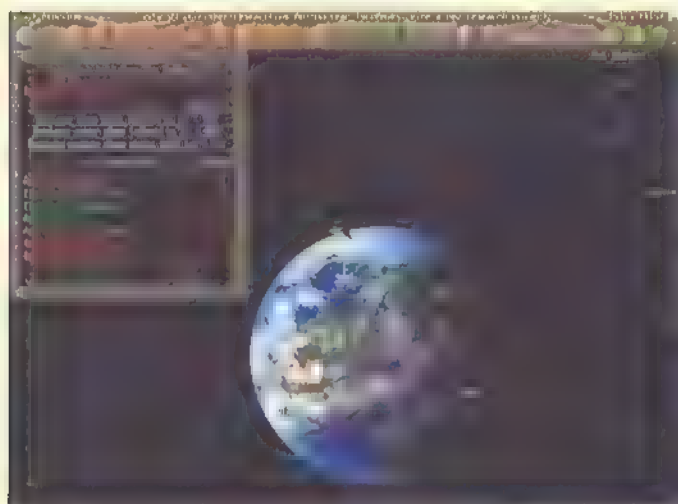
выпустят практически ту же самую игру под новым названием? А что, большое дело — нарисовать новые уровни, всучить главному герою новую пушку и наткаться везде побольше арабов из "алькойды", дабы максимально затянуть прохождение короткой игры? Не читавшим про Secret Service поясню, что единственной более-менее положительной ее чертой является физическая модель. Но здесь этого не почувствуешь, потому что бегать придется не по городу, а по открытым пространствам — и ни тебе кубером падающих с лестниц террористов, ни простреленных дверей. Глупо, однообразно и довольно скучно. Кстати, что бы ни писали в предисловии разработчики, воюем мы все равно против мусульман, а наш герой — не кто иной, как один из тех хваленых спецназовцев, что лезут по горам в поисках затерявшегося Бен Ладена. В общем, перед нами продукт, явно пытающийся выплыть на волне патриотизма в США. Замоchi если не Бен Ладена, то хотя бы его приверженцев!

Рейтинг:  5,5

Starship Unlimited II: Divided Galaxies

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Matrix Games
Разработчик:	Ape Zone
Похожесть:	Starship Unlimited, Master of Orion
Системные требования:	PII-300(PII-450), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Продолжение не очень удачной космической стратегии. Оказывается, продолжения могут быть не только лучше оригинала. Но обо всем по порядку. Удивительно, но Starship Unlimited делается одним человеком, которого зовут Эндрю Иванчина. Не иначе как по стопам Дерека Смита идет



парень. Он взял на вооружение основные идеи Master of Orion, модифицировал их по своему усмотрению. Рассказывать обо всем в таком кратком обзоре смысла нет, но, садясь играть в Starship Unlimited 2, будьте готовы увидеть MoO, измененный путем тотального наворачивания мелких деталей. Начиная с артефактов, которые можно найти на планетах, и заканчивая "смертным" экипажем кораблей и небеснонежными патронами у оных. От самых кошмарных черт предыдущей части (невменяемой графики и непонятной музыки) автору все же удалось избавиться. Нет, никаких красот вы, конечно, здесь не найдете, но на "достойно" — вполне тянет. В целом, если вы соскучились по космическим стратегиям и отмечаете в календаре дни, оставшиеся до выхода Master of Orion 3, то SU2 сделана для вас.

Рейтинг: 7,5

Tux Racer

Жанр:	Аркада
Издатель:	Sunspire Studios
Разработчик:	Sunspire Studios
Похожесть:	Нет
Системные требования:	PII-450(PII-800), 64(128)Mb, 32(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Жанр "чистых аркад" давным-давно был изгнан из компьютерно-игровой индустрии под лозунгами его неконцептуальности и несерьезности. Шло время, а аркады все так же оставались не при делах. Все слишком сильно увлеклись погоней за навороченными концепциями, потрясающими



ми сюжетами, тотальной интерактивностью и при этом забыли, что иногда, придя уставшим с работы, совершенно не хочется садиться за очередную супернавороченную RPG'шку, а есть желание просто отдохнуть за чем-нибудь простеньким и не напрягающим. Именно благодаря такому положению вещей редкие аркадные ласточки вроде "Соляриса 104" и становятся хитами, несмотря на присутствующие в них недостатки.

Tux Racer относится к роду наипростейших аркад. В этой игре нет ровным счетом ничего, кроме четырех персонажей на выбор (пингвин-а-ля Линукс, медведь, тюлень и пингвиниха), пачки трасс и разбросанных по ним рыбешек, которых и нужно собирать, мчась вниз по склону с невероятной скоростью. Все. При этом от игры оторваться практически невозможно. Вы просто сидите и едете, и едете, и едете, пока не заканчивается трасса. А когда она заканчивается, вы не можете понять, почему вам все это так понравилось, почему на душе стало так тепло и спокойно и почему вам хочется еще. Придаться просто не к чему: отличные модели персонажей (ни намека на угловатость), наикрасивейшие трассы, простенький геймплей и расслабляющая музыка. Единственный минус — системные требования.

Рейтинг: 8,0

VET Emergency

Жанр:	Симулятор службы спасения
Издатель:	Legacy Interactive
Разработчик:	Legacy Interactive
Похожесть:	Emergency Room Code Red, 911 Paramedic
Системные требования:	P200(PII-300), 16(32)Mb, 4(8)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Разработчики из Legacy Interactive неустанно клепают клоны своего же Emergency Room, ничего в них не меняя, кроме набора текстов и фотографий — не иначе, под впечатлением от одноименного сериала ("Скорая Помощь"). В общем, парамедиками в службе 911



мы уже были, а теперь вот еще и ветеринарами поработаем. Игра, как и предшественники, представляет собой набор фотографий. Суть в следующем: мы выбираем пациента — например, немецкую овчарку или более экзотическое животное вроде игуаны. Потом выслушиваем жалобы хозяина ("Мой кот вчера обжегся виски и перестал мурлыкать") и идем к опе-

рационному столу, где начинаем мучить бедное животное, засовывая градусник или любой другой предмет из сорока доступных во всевозможные отверстия, которыми его (животное) одарила природа. Если что-то непонятно, то можно пойти к компьютеру и поискать справочную информацию. Череда



высококачественных картинок время от времени сменяется низкокачественным видео, в котором суперпрофессиональные актеры из числа студентов и заслуженных пенсионеров плачутся по поводу состояния своих питомцев. В общем, игра для тех, кто с детства мечтал стать Айболитом — или, как вариант, просто засунуть градусник в задницу немецкой овчарке.

Рейтинг:  5,0

Гилберт Гудмейт

Жанр:	Квест
Издатель:	New Media Generation/ClearWater Interactive
Разработчик:	New Media Generation/Prelusion
Похожесть:	Monkey Island
Системные требования:	P-200(PII-300), 32(64)Mb, 4(8)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

Локализация Gilbert Goodmate — не очень удачного прошлогоднего квеста, разработчики которого попытались подражать вечнозеленому Monkey Island. Один взгляд на здечного героя, Гилберта, вызывает сильнейший приступ ностальгии, но с несколько горьким привкусом, ибо Гилберту до Гайбраса так же далеко, как разработчикам из Prelusion до LucasArts. Квест нарисован очень и очень средне — не "Вовочка и Петячка", конечно, тошноты не вызывает, но все равно — в



наше время так не рисуют. Вышедший черт знает сколько лет назад Broken Sword на порядок красивее творения Prelusion. Диалоги здесь надоедливы, головоломки надуманны, а сюжет высосан из пальца.

Зато работа, проделанная отечественными разработчиками из NMG, достойна всяческих похвал — мало того, что игра переведена целиком, включая надписи в роликах, так еще и от ужасной озвучки оригинала им удалось избавиться. Одно обидно — качественной локализации

ей кривость и вторичность игры не излечишь. Аккуратней объекты для перевода нужно выбирать, аккуратней. В принципе, если вы квестовик и соскучились по любимому жанру, то "Гилберт" сможет, хоть и с трудом, но скрасить затянувшееся ожидание Broken Sword 3.

Рейтинг:  5,0

Горасул: Наследие Дракона (Gorastul: The Legacy Of The Dragon)

Жанр:	RPG
Издатель:	JoWood/Puccobum-M
Разработчик:	Silver Style Entertainment
Издатель в России:	Пuccobum-M
Похожесть:	Baldur's Gate, Diablo
Системные требования:	PII-400(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Четыре

Немецкие ремесленники из Silver Style под предводительством имени того издателя JoWood решили создать Baldur's Gate-киллера. Вы, возможно, будете удивлены — но у них не получилось! К делу силверстаровцы подошли, конечно, основательно — добы подчеркнуть сходство с вышеуказанным шедевром, даже написали движок, подобный BioWare'скому, — с теми же задниками на четыре диска, спройтами и т.д. Не учли они



лишь одного — Gorastul не Forgotten Realms, а его система явно не AD&D. Игра — жалкое подобие BG, тяготеющее скорее к Diablo, нежели к "оригиналу". Система генерации персонажа, во-первых, слишком проста, а во-вторых, непродуманна. Про такое понятие, как баланс, разработчики просто забыли — и магия далеко не всегда помогает справиться с очередной толпой монстров. В общем, впечатления от проекта не очень радужные — в принципе, этого и стоило ожидать. Слишком крутую планку взяли, учитывая, что предыдущее десятилетие (компания основана в 1993 году) Silver Style только и делала, что аркады по тамошним телесериалам. Сейчас у них в разработке находится стратегия Natural Resistance — посмотрим, что из этого выйдет.

Рейтинг:  4,5

Serious Sam: The Second Encounter

Крутой Сэм: Второе Пришествие

Олег Полянский
(rod@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Take Two Interactive
Разработчик:	Croteam
Издатель в России:	ТС
Локализация:	Лоэрус
Похожесть:	Serious Sam
Необходимо:	PII-350, 64Мб, 16Мб 3D уск.
Желательно:	PIV-1000, 196Мб, 64Мб 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.serioussam.com

Этот парень был из тех
Кто просто любит жизнь.
Ария, "Беспечный ангел"

Впервые пройдя "Сэма" год назад, я удивился, что игра так быстро закончилась. Пройдя его теперь во второй раз, я вздохнул с облегчением. Устал, знаете ли. Нет уже того удовольствия от кровавой мясорубки. Игра стала краше со всех сторон — кто бы спорил. При нынешнем уровне технологий сделать лучшего "Сэма" просто невозможно. Но проходить почти то же самое по второму кругу — занятие на любителя.

Правда, любителей таких — полмира. Вопрос на знание психологии: как вы думаете, пришьем ли мы в финале игры подлеца Ментала?

Заботы беспечного ангела

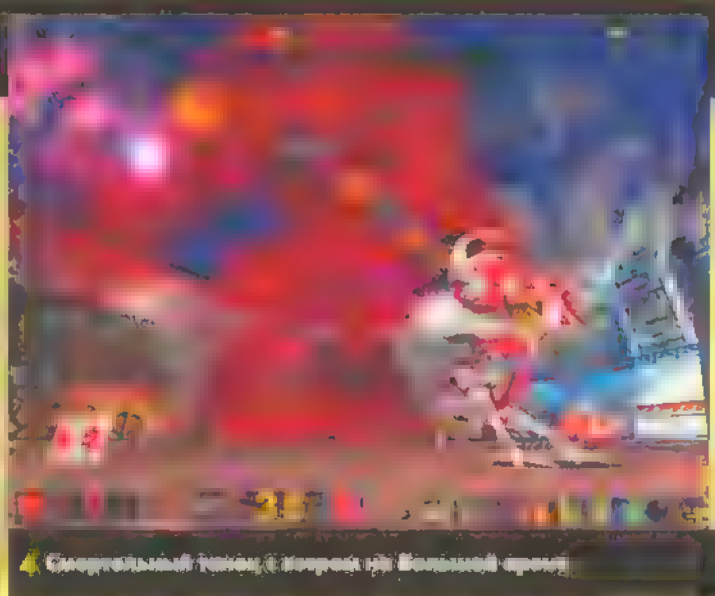
Человечество опять в глубокой заднице. Сэм снова одевает резиновую перчатку, зычно эдак крикает и начинает извлекать его обратно на свет божий. Тяжелая это работа — из оттуда тащить человечество. Ну да ничего — бабка за дедку, Жучка за бабушку. Нам ли привыкать?

Сюжет подразумевает перемещение Сэма не только в пространстве, но и во времени. Перед нами три эпохи, три эпизода игры. Первый — Южная Америка, в которой майя и ацтеки уже перевелись, а белый человек еще не поселился. От культурных индейцев остались памятники архитектуры — величественные храмы и древние пирамиды, пронзающие вершинами неба. А еще в стране халявного золота и бога Кетцалькоотля очень много открытых пространств. Чего греха таить — они стали еще более открытыми, чем в первой части. Теперь это просто огромные плато и долины. Чтобы пережить их, Сэму придется пролить не один литр соленого пота.

Надо ли говорить, что эти пространства населены гуще, чем центральные районы Токио? Монстры материализуются из воздуха быстрее, чем вы можете их сосчитать. На открытом воздухе это еще полбеды — есть место для

маневра. Но в каком-нибудь тесном храме или проволочной клетке они насаждают хуже, чем пассажиры метро в час пик. Но пассажиры дают друг друга — тогда как монстры давят Сэма. Сообща и ни на секунду не прерываясь. Выход один, как и раньше — выплывать по полу замысловатый канкан, уворачиваясь одновременно от ракет справа, клешней слева, рогов спереди и пуль в спину. И все время стрелять, стрелять.

Действие второго эпизода происходит в Междуречье. Древние вавилоняне строили не такие гигантские сооружения, как индейцы, но зато обладали развитым художественным вкусом. Все эти башенки, минаретики, крошечные пирамидки, аккуратные дворики, безупречно одинаковые зубцы стен и умирительные статуи слонов. Словом, красота — если не считать коварных ловушек, от которых в теле Сэма образуются дырки, пробоины и раненые раны, а иногда у него и тела-то не остается — одни запчасти по воздуху летят. Сразу видно, что вавилоняне были ребята серьезные и непрощенные гостей принимали сурово. Хотя, если вы думаете, что индейцы были дружелюбнее к пришельцам и сразу выносили им хлеб-соль, то лучше вам в Южную Америку не ездить. Не соберут потом

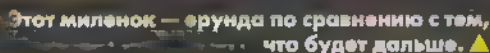


Третий эпизод понравился мне больше всего — по той простой причине, что он наиболее сильно отличается от виденного в первой части "Сэма". Третий эпизод — средневековые, густой и мрачный. Сначала каменные домики, потом утыканные чадящими факелами крепостные стены, и под конец — прекрасные образцы готической архитектуры. Глядя на них, хочется греметь дробами и сжигать на кострах ведьм. Последнее здание в игре, кафедральный собор, просто порождает впечатление — насмерть. Более завораживающего зрелища вы в "Сэме" не увидите. Кстати, по части ловушек парни из средневековья тоже не дураки. Ничего изощренного — зато надежно, как в банке. Шмяк — и пополам. Или в лепешку.

Как вы поняли, выглядит игра отлично, а кое-где Croteam показали себя просто Колумбами дизайнера. Хотя иногда все это попахивает паранойей. Никогда не забуду тот страшный зал с колоннами, в котором навстречу тебе движется, все приближаясь, стена мрака, а из-за нее доносится мощный хоровой рев и топот. Но стену, оказыва-

ется, можно пробежать насквозь — только она разворачивается на 180 градусов и прет обратно. А за ней, как можно догадаться, вовсе не Красная Шапочка с корзиной пирожков. Вообще, в играх со светом и тьмой разработчики достигли высокого мастерства. Свет выключается в самые неожиданные моменты. Поразительно — в то время как Сэм перестает видеть и стреляет почти вслепую, на слух, монстры как будто радуются возможности безнаказанно повеселиться и начинают шалить не по-детски.

Еще очень запомнилась комната в форме горизонтального колодца. За ее двери не пустили законы гравитации — и как результат, Сэм может бегать по стенам в любом удобном ему направлении. Забавно видеть, как на потолке завис вверх ногами стреляющий биомеханоид. Впрочем, "потолок" и "вверх ногами" — понятия в данном случае совершенно условные. Ощущения от этой катавасии с тяготением крайне необычны и приводят игроющего в неописуемый восторг. Само собой, живет он в таких условиях недолго, но весьма насыщенно.



ка дизайнеров" присуждается не-
сомненно толстякам в комбинезонах с
тыквенными головами о-ля Хэллуин. В
руках у этих ребят режут бензопилы
страшнее в ближнем бою оружие. По-

[illegible][illegible]

Отменяет в **Second Encounter** на
выбор грех под явным влиянием матери
жеи (стоит только задаться вопросом
жизнь толпу греха и потому они досе
рают самосознания не зря, уя от
но дополняют его живущим в Вукаши
решаюх и злом (таким же мещанин) од
двух творюх слишком спорит зрелище
но через чур оно не отменяет деля С
му фактости: как же прелесть, мещанство г
ред всеми мелкими видами монстров
Дя и крупная порча если бы одною
с (ды) удовольствие Мне прихо
дилось лишь в фемал, критики в од
рес отменяет ной темне мещане: кажу
еще не в одной игре эти служилые
приходилось так к месту как в "Сэм"
Да зловольствую творю Френетик

Третья новинка — услады снайпе-
ра винтовки — превращает его в мстителя с
настроенным оптический прицеле-
м. Выстрел из нее убителен наповал
любого злодеев меньше пяти метров ро-
стом, а на крупных особи требуется
три-четыре залпа. Министры на уров-
нях расставлены так: образцом бы-
лоси игок без снайперки было бы

крайне затруднительно почти невозможно. Она незаменима для расстрелов с дальнего расстояния, а при случае превращается в прекрасное оружие для стрельбы в упор. Только обязательно помните: цель через оптику интеллект выстрелы почему-то теряют в мощности.

Благодаря этому у нас сложились такие *Словари* двух языков: один — на русском языке, другой — на английском. Благодаря этим *Словарям* мы сможем избежать ошибок, связанных с переводом терминов. В настоящее время в нашей стране нет ни одного издания *Словаря* по этой теме. В то же время в нашей стране нет ни одного издания *Словаря* по этой теме. В то же время в нашей стране нет ни одного издания *Словаря* по этой теме.

[illegible][illegible]

Спадек сам снова на море, море!
Спокойствие — для всех
и для природы!

100% Вправданность
ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	9.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	2.0

Рейтинг "Мамки" **8.5**

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Command & Conquer: Renegade



Бей чужих, чтобы свои боялись.
Народная мудрость

Одна из самых худших версий — худшая версия. Огромный трехмерный шутер по мотивам Saltwater & Sunlight — это ж надо такое удумать! Начальные ощущения очень близки к тем, что испытывают толпы народа на первом просмотре блок-бастера «Восточная звезда» / «Гладиатор, Соружан» или «Bay, Arroyo». То же и здесь: человек, который никогда до этого не видел ролл-Оуэ-Ноллсберга / стилистический отблеск от кино бонга, и не бывшая известная «every aircraft destroyed» сразу после дружного гонимого тайпала армией чужаками намотываемой на гусеницы «сору-бонга» пехоты, — такой человек атмосферой не проникнет. Это время как летит: цинично удачно разстреливает из гранатомета первого из застрявших в тибетских веревках, парадоксально не может похвастаться элементарно не зрелыми. Да ну и черт с ним! У него и в принципе, если бы Спирит, а не Спирит, было бы можно хотеть воспринимать игру как концептуальную абстрактную. В принципе без какой-либо привязки САС, то стилистика от романтики в смысле (конца) войны, да.

Из маршалов

Самое удивительное, что **Relegade** — полноценное, растянутое на добрых полтора десятка этапов воссоздание какой-нибудь «спецназовской» миссии из старого доброго **C&C** в полном трехмере. Чувства от такой резкой смены игровых полюсов — просто удивительные. Это все равно что весь жизненный путь нарисованной железной дороге пластмассовый паровозик и вдруг в один прекрасный день сесть за рычаги настоящего товарного состава .. ну, вы меня понимаете.

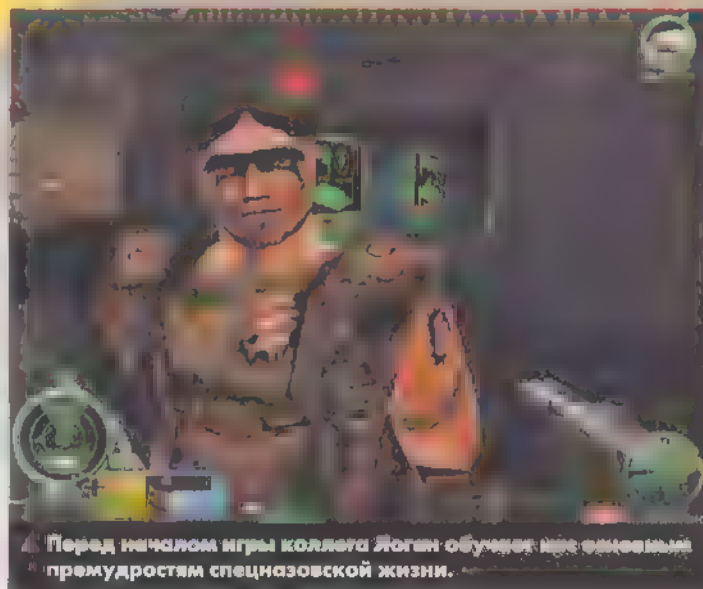
Ужасно хочется начать рассказ о **Renegade** по принципу "от противного". От того, что обычно оставляют напоследок, ибо сегодня в самом конце у нас будет сплошной вейл. Итак, графика этого "трахмерного C&C" могла бы получить все десять баллов . пару лет назад. Сегодня же, увы, после красот некоторых последних экшенов вествудские заигрывания с 3D выглядят безнадежно устаревшими. Горы в виде обтянутых вселенной текстурой пирамид Хеопса и елочки в форме равнобедренных треугольников вряд ли способны разбудить чувство прекрасного. Есть претензии и к анешности действующих лиц — аналогичным уровнем прорисовки персона-

жей ще голял, поминята, още Half-Life Впрочем, беднота архитектура и некоторта топорнота модела солдата и бронетехника с лихвата окупавта гигантскими размерами уровня Иногда кажется, что разработчики попросту перенесли игровые карты из C&C в масштаб 1:400, дорисовали небо и прибавили третьи измерения Хотя так оно, в сущности, и есть

Во внешнем оформлении **Renegade** поражает другое. не количество полигонов на квадратный сантиметр, не многомегабайтные текстуры или цветное освещение, а удивительная цельность и соблюдение стиля Раскоска зданий, форма и нашивки солдат, логотипы на чугунных воротах... Да что и говорить — даже сам боевой интерфейс выдержан в строгой и хорошо узнаваемой манере При выцеливании очередного негодяя вокруг него появляется маленькая рамочка с уменьшающейся строкой health-bar'a, в точности как самидогады ватесь-где

Кого-то могут раздражать яркие и местами даже аляповатые текстуры солдатских бронекостюмов или военной формы, но, поверьте, так надо! Это именно что строгое следование стилю САС — бесконечный парад-алле возбесившихся кланов-

Жанр:	3D Action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Westwood Studios
Издатель в России:	Soft Club
Похожест:	Project G.I., Delta Force
Необходимо:	PIII-450, 84Mb, 8Mb 3D уск.
Желательно:	PIII-600, 128Mb, 64Mb 3D уск.
Мультимедсер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Два
Сайт игры:	http://westwood.ca.com/games/conniverse/renewal/

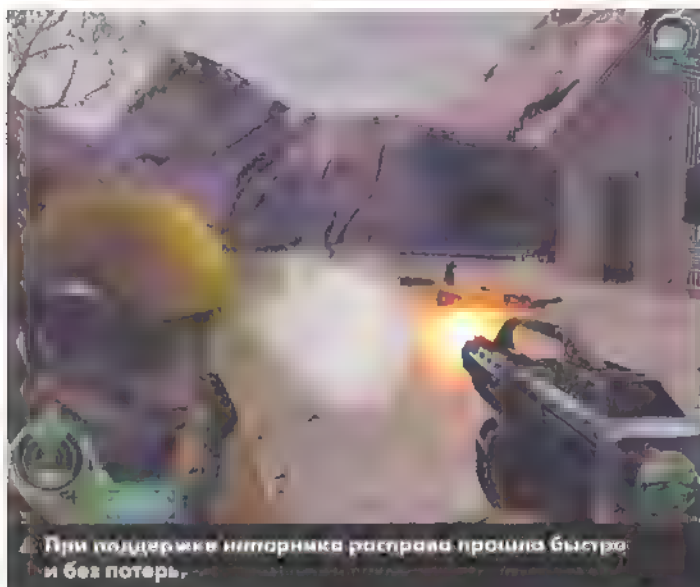


пираманьяков на фабрике токсичных отходов. И это здорово! Любопытство позволяет сказать, юнит узнается мгновенно, будь то песчаного цвета Humm-Vee или огромный харвестер, который, как и положено всякому уважающему себя мирному трактору, равнодушно собирает тибериум, не обращая внимания на происходящее вокруг.

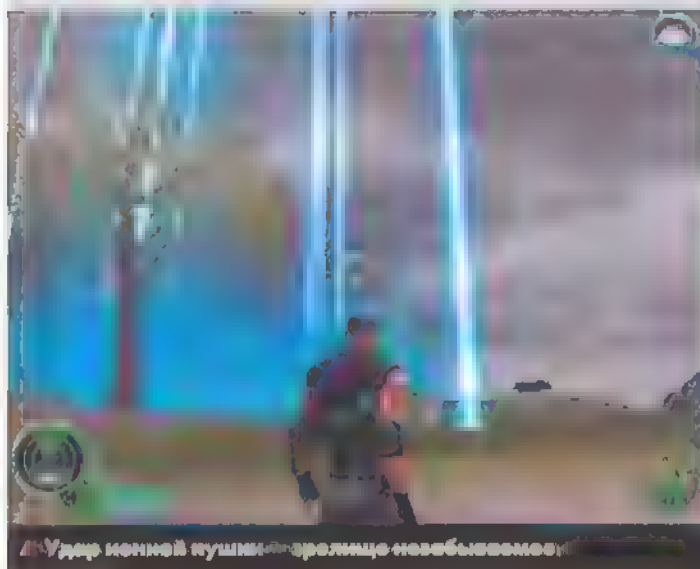
Раскрыть глаза

А вокруг, надо заметить, происходит куча интереснейших вещей: "Веселье" в игре подается мелкими

порциями — но зато формы принимает самые разнообразные. Безусловно, пальму первенства держит самая "возможная забраться в любую технику", которой разработчики разжигали интерес играющей общественности последние пару лет. Что удивительно — нас почти не обманули. Забраться, конечно, можно не в любую технику, а только в специально оставленные для нас юниты в определенных точках на уровне (почти) идеальный кивок в сторону баллонса! но сам процесс от подобных ограничений ничуть не страдает. Уп-



При поддержке итарника расправа прошла быстро и без потерь.



Удар конной пушки — зрелище незабываемое.

правлять любой техникой от юркого Buggy до знаменитого Mammoth Tank чуть позже чем в том же Medal of Honor — с значительно большей, чем например в Operation Flashpoint, задачей у бронетехники как и положено каждому С&С юнгу — бесконечны. Несказанно радуется и четкая "профессиональная" ориентация каждой модели в строгом соответствии с наследственными стратегическими канонами. Так танки совершенно неэффективны против пехоты, а сидя в джипе или пулеметном трицикле чрезвычайно сложно совладать с какой-нибудь заволащивающей "ракетницей".

Еще одна не менее интересная черта игры — возможность побродить по окрестностям и непосредственно внутри каждого из встреченных на пути зданий. Лично мне было всегда интересно, как изнутри выглядит знаменитый Obelisk. Оказалось — ничего особо впечатляющего. Строгая лифтовая шахта, мощный генератор наверху, взвод свирепой охраны и оператор возле

пульта управления. Вообще, прогулки внутри зданий несут множество чудных открытий. Так например внутри Weapon Factory действительно расположен компактный сборочный цех, а чудо-вражеской техники Hand of NOD на поверку оказывается банальным армейским бараком длинными рядами двухъярусных кроватей, тумбочкой дневального и судышкой для портянок. В красном уголке, как и положено, возле доски почта был обнаружен полковетный портрет Кейна, а прибитый к стене спутниковый телевизор странным голосом вещал "We are your friends! Join the Brotherhood".

Однако с появлением подобной интерактивности усложнился и процесс саботажа вражеских баз. Теперь чтобы вывести здание из игры требуется совершить долгий променад по всем его внутренним помещениям в поисках заветного пульта управления, периодически вступая в перестрелку с многочисленной охраной и держа наготове гранато-

Говорят разработчики

(по материалу официального FAQ)

Вопрос: Почему вы решили сделать Renegade в жанре тактического до мозга костей Command & Conquer?

О: Идея Renegade появилась еще в 1992 году, во время разработки оригинального Command & Conquer. Это тот же жанр, который мы любим: смесь тактики и приключений, основанная на фантастическом сюжете и невиданных доселе технологиях. Кроме того, нам безгранично нравится создавать персонажей по кличке Commando. Этот шестипиксельный коротышка умудрился произвести огромное впечатление на публику, а также привлечь к себе тысячи комментариев, которые он отсылал перед тем, как отправить на воздух очередной склад боеприпасов. Чем больше мы думаем о том, что происходило в сознании Commando, тем чаще нас посещала все та же мысль: а что, если взяться за тематическую Action-игру?

Вопрос: Как вы думаете, что такое Command & Conquer?

О: Конечно, Command & Conquer — это не просто игра. Это целый мир, в котором есть все: от тактики до стратегии, от тактики до стратегии. В нем есть даже задачи игровых миссий, разве что отныне вы сможете выполнять их в режиме реального времени. С видом от первого лица.

Вопрос: Почему вы решили сделать Renegade в жанре тактического до мозга костей Command & Conquer?

О: Вспомните, что такое Command & Conquer. Это не просто игра. Это целый мир, в котором есть все: от тактики до стратегии, от тактики до стратегии. В нем есть даже задачи игровых миссий, разве что отныне вы сможете выполнять их в режиме реального времени. С видом от первого лица. Это не просто игра. Это целый мир, в котором есть все: от тактики до стратегии, от тактики до стратегии. В нем есть даже задачи игровых миссий, разве что отныне вы сможете выполнять их в режиме реального времени. С видом от первого лица.

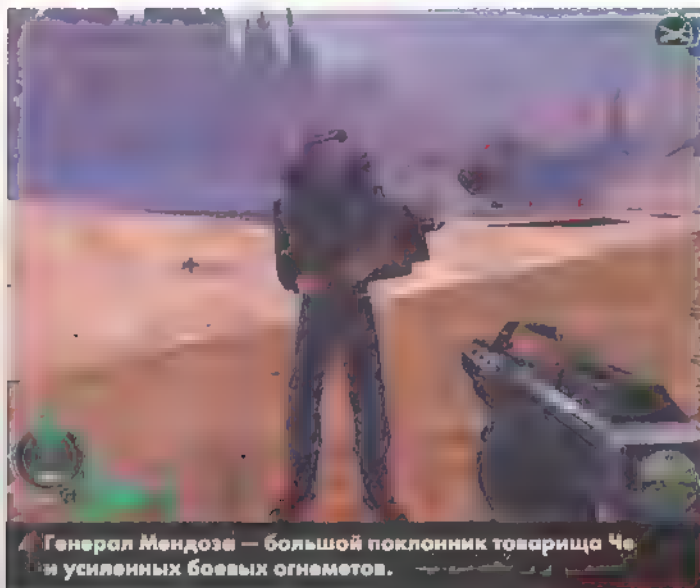
мет для отстрела стационарных турелей и прочей окружающей гадости. Впрочем, существует и куда более радикальный способ уничтожения ненавистных укреплений — просто заложить под здание радиомаяк ионной пушки и что есть духу бежать подальше от места, где через десять секунд грянет армагеддон. Как со стороны выглядит ионный удар, или того хуже — ядерный взрыв в исполнении NOD'овских умельцев — не описать никакими словами. Это нужно только видеть, а лучше — чувствовать. Просто попробуйте ненадолго задержаться в точке удара.

Чудеса в решете

В 3D-эпоху, как известно, по скрипту встречают, а по А прощаются. Насчет последнего мы еще поговорим, а вот с первым в Renegade — полный порядок. Скриптовые сценки привносят в довольно таки однообразный процесс отстрела разношерстной нечисти полноценную атмосферу мира

Command & Conquer. Иногда "погружение в мир" проходит так стремительно, что перестаете различать, где события случайные, а где, собственно, и заранее срежиссированные. Происходящее всячески подогревают и "фирменные" С&С-трики. После уничтожения какого-нибудь бесхозного NOD-сарая на отшибе карты нас до боли знакомым голосом извещают, что "enemy structure destroyed", а перед приближением стаи скриптовых вертолетов сообщают об "a craft detected". Кажется бы мелочь, но эта роковая узависимость бьет пополам Верю, верю!

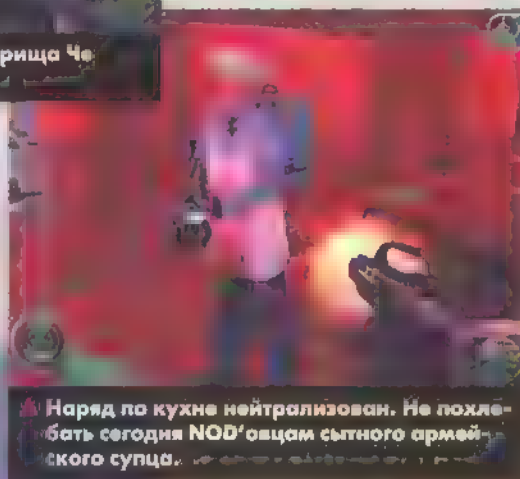
О более чем удачной режиссуре некоторых моментов не имеющих прямого отношения к геймплее, можно говорить еще очень долго. Но особым уважением к разработчикам проникаешься после осознания того факта, что большую часть не интерактивных вставок мы можем элементарно не заметить. Да, именно так. Например, уже на втором уровне из-за затянувшейся



Генерал Мендоза — большой поклонник товарища Че и усиленных боевых огнеметов.

перестрелки с отрядом огнеметчиков можно пропустить зрелище уникального 3D-римейка самой первой GDI-миссии из оригинального C&C и проглядеть знаменитую высадку морского десанта на песчаный берег. Или в другой момент, слегка за-

са никаких ощутимых изменений в геймплее не приносят. Даже самый умный напарник, навязываемый вам в ка-



Наряд по кухне нейтрализован. Не поленитесь сегодня NOD'овцам сытного армейского супца.



Почувствуйте удар "обелиски" на собственной шкуре! Незабываемые ощущения гарантированы.

державшись по пути к точке rendez-ву, мы можем не увидеть эпическую картину сражения дружественного крейсера с прибрежной артиллерией противника. Впрочем, о недоработках говорить пока рано — чем не повод пройти игру по второму кругу с целью "посмотреть все"?

Однако никакое, даже самое красивое скриптовое сражение не сравнится с картиной реальных крупномасштабных боевых действий Renegade. Как в случае и с Medal of Honor: Allied Assault, крупномасштабность — всего лишь иллюзия. Пачками спускающийся на тросах с вертолета спецназ, колонны танков и отряды бегущего по долинам и по взгорьям пушечного мя-

кой-нибудь миссии, вряд ли живут дольше минуты. То же и с остальными сослуживцами: они лишь создают видимость активных действий, порой скатываясь до сомнительных трюков вроде стрельбы из гранатомета себе под ноги или расстрела вражеского танка из листоледа с глушителем. Всякое бывает, однако подобные казусные случаи — скорее исключение, чем тенденция. Основной удел компьютерных статистов — красиво гибнуть под пулями, оправдывая наши мстительные злодейства в стане врага. Не стоит возмущаться, когда выпрыгнувшие из одного с нами вертолета коллеги-штурмовики вместо решительного "ура!" и стремительной атаки вдруг попра-

чутся по кустам и сараям. Они — массовка. Не актеры. Относитесь к ним снисходительно.

Мы были солдатами

Сюжет Renegade не претендует на литературную премию... как, впрочем, и ни на что другое. Обычная история "в стиле C&C" — в меру закручена, в меру наивно. Опять битва за тибериум, снова конфликт Кейна и его фанатиков из Brotherhood of NOD с напыщенными генералами GDI. Defense Initiative. В повествовании даже присутствует некоторая цельность. Вкратце исто-

сбежать, совершить крупномасштабную диверсию и так далее и так далее... Ни минуты покоя. Знаменитые видеоролики, объясняющие некоторые сюжетные ходы и поддерживающие напряженность повествования, отныне уже не "знамениты". А все дело в том, что Westwood впервые за много лет пожалничали и не стали приглашать актеров для "живых" съемок, так что вся межмиссионная санто-барбара отныне разыгрывается между мутными трехмерными моделями далеко не самого лучшего качества. Впрочем, персонажи получились знатными, а характеры — выпуклыми, так что такая подмена расстраивает не слишком сильно.

Любые огрехи разной степени значительности ничуть не портят общую картину Renegade. Получился чрезвычайно добротный, стильный и динамичный игровой мир, не дающий расслабиться ни на секунду. Бесконечное и разнообразное действие, достойный саундтрек (ремиксы "по мотивам" старых композиций из C&C плюс кое-что новенькое от тех же авторов) и все же так вполне сносная графика, которая при столь неслыханных масштабах игрового мира выглядит на твердую "четверку" и вдобавок умудряется не тормозить на среднестатистической "домашней" периферии. Все это идет игра только в плюс. Так что никакого ренегата, простите за каламбур, из Renegade не вышло. Достойный приемник культовой стратегической серии вполне заслуживает право называться "еще одним C&C". ■

рия такова: капитан GDI-спецназа Ник Паркер по прозвищу Новос по всему свету банду каких-то балаганых артистов, ответственных за похищение видных ученых во главе с небезызвестным доктором Мебиусом. Среди наших непосредственных врагов оказываются такие колоритные личности, как злобный одноглазый карлик, танконогая брюнетка с японским именем и чрезвычайно похожий на одного видного кубинского деятеля главлотей Мендоза. "В стиле C&C" — мы же предупреждали. Для полноты картины остро не хватает только какого-нибудь просоветского генерала со звездами размером в кулак да и, пожалуй, Юрия Редалертовича Киера (хотя последнее предложение задумывалось как шутка, буквально перед самой отправкой номера в печать в Сети появилась информация о том, что в Westwood готовят аддон к Renegade — как раз с сюжетом типа "NOD наносит ответный удар").

Навороченный сценарий без устали мотает бедного Паркера из одной точки земного шара в другую, так что не стоит удивляться, что после северных равнин мы вдруг попадаем на райский тропический остров, где умудряемся ввязаться в очень неприятную историю и в итоге загреметь к NOD'овцам на нары,

Дождались?

Вот и настал момент, когда вы сможете увидеть, как Ник Паркер борется с врагами. В игре Renegade вы сможете увидеть, как Ник Паркер борется с врагами. В игре Renegade вы сможете увидеть, как Ник Паркер борется с врагами.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей

9.0

Графика

6.0

Звук и музыка

8.0

Интерфейс и управление

7.0

Новизна

6.0

Рейтинг "Мани" 8.0

PRIMITIVE WARS

Jurassic Era

В далёкие времена Юрского периода люди были вынуждены бороться за жизнь со страшными полчищами драконов, динозавров и демонов.

Управляйте своими отрядами, собирайте ресурсы, захотите, чтобы прокормить своё войско. Соберите всю свою волю в кулак, задействуйте все возможные ресурсы, чтобы ваше племя победило в этой страшной доисторической битве.

- В этом удивительном мире игры вы увидите не только динозавров, но и предков людей, а также всевозможных фантастических существ.
- У игрока есть возможность взять под свой контроль 4 различных племен, играя за которых вам будет все до интереса, так как они все время растут и развиваются.
- В каждой кампании вам предлагается пройти по 12 миссии за каждого из представленных племен, причем в каждом задании будет нечто новое, что не даст вам заскучать.
- Многопользовательский режим игры поддерживает до восьми игроков, объединённых в Сеть или играющих через Интернет.
- А для тех, кто любит создавать нечто уникальное, к игре прилагается простой в обращении редактор карт.



©2002 «РуссОбит-М». ©2002 «WizardSoft». ©2002 «Arxel Tribe».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «РуссОбит-М»: тел.: (495) 212-01-01, 212-01-01.
e-mail: office@russobit-m.ru адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-07-00.
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

ул. Барановский в.10
г. Барнаул
Социалистический пр. д.306
г. Владимир
ул. Гайдук
г. Волгоград
Ростовская обл.
ул. Станиславский д.2
пр. Курчатова в.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Клепа Маркова д.67

ул. Байкова в.18
г. Иркутск
ул. Некрасова д.3
ул. Байкальская д.88
ул. Гайдук
г. Красноярск
ул. Урицкого в.17
ул. Волкова в.14А
г. Краснодар
ул. Атаманова в.47
г. Курск
ул. Плеханова д.2
остановка «Центральная»

ул. Пушкина д.48
г. Москва
ул. Пушкина д.48
г. Москва

ул. Пушкина д.48
г. Нарьян-Финский
ул. Пушкина д.48
г. Нарьян-Финский

ул. Пушкина д.48
г. Новосибирск
ул. Пушкина д.48
г. Новосибирск

ул. Пушкина д.48
г. Омск
ул. Пушкина д.48
г. Омск

ул. Пушкина д.48
г. Оренбург
ул. Пушкина д.48
г. Оренбург

Tropico: Paradise Island



Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Пришел час требовать от каждого считающего себя честным человеком, к какой бы организации или партии он ни принадлежал, перейти от слов к решительным революционным действиям!
Фидель Кастро

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	Take Two
Разработчик:	Breakaway Games www.breakawaygames.com
Издатель в России:	1C
Локализация:	Локаль
Похожесть:	Tropico, SimCity, Constructor, The Sims
Необходимо:	P11-280, 32Mb
Желательно:	P11-300, 128Mb, 32Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Скільки CD:	Один
Сайт игры:	www.poptop.com/TropicoXpack.htm

Порохос от слов и чашечки к решительным революционным действиям прошёл, наде- шившись, на уро- Сменив на ба- ван поступок на обещанную нами РерТер, молодик, на у- поданции большие надежды разработчики кантора Breakaway Games сделали на Tropico, этого уникального и- лического симулятора банановой республики, и даже те, что- нит так здорово не ждали: прошлым летом "Райский остров" и "Взбуйте! Демон, власть, репрессии и терроризм" на- прине преданной "Барбуде" и вот именно лице Paradise Island. Перед вами самый настоящий симулятор по- граничного диктата в мире: откровенно говоря, в местной даже экстремно-фашистской. И куда только смотрит между- народный комитет по делам играющей молодежи?

Все думали — турист, а это — террорист

Итак, спустя полгода Эль Президентэ снова возвращается на богом забытый остров "где-то в Карибском бассейне" для основания очередного бананово-кокосового княжества с сильным диктаторским уклоном. Добавок различной степени вкусоности в аддоне — великое множество.

Одним из немаловажных нововведений в Paradise Island являются так называемые "природные катастрофы". Бури, цунами и кошмарные штормы, сметающие в океан всю береговую инфраструктуру Какой-нибудь ураган с красивым именем "Люси" в считанные секунды может оставить от вашего чудесного островка груды бесформенных развалин, причем выписанная на восстановление цивилизации сумма международной гуманитарной помощи напрямую зависит от текущей внешнеполитичес-

кой обстановки. Такие вот популярные уроки гуманизма. Сколь-нибудь точно предсказать момент появления очередного катаклизма нельзя, поэтому крайне желательно иметь в казне некий НЗ на самый непредвиденный случай.

А теперь о грустном. Так уж получилось, что разработчики задумывали аддон прежде всего с расчетом на слабохарактерных диктаторов-курортников, которые вместо мыслей о революции и установлении тоталитарного мира во всем мире больше озабочены графиками прироста посещаемости в элитных ресторанах, повышением уровня наполняемости закрытых платных пляжей и степенью доходности люксовых отелей. Большинство новых построек в Paradise Island касаются именно этого нехитрого пункта бюджета маленькой островной страны. Теннисные корты, площадки для мини-гольфа, аквапарки, ночные клубы и даже валютные



Тут под городом отеля: цивилизацию смоег в море.

duty-free шопы созданы специально для любителей активного отдыха в странах третьего мира. Среди туристов появились даже такие привереды, которые ни за что не поедут на остров, если на нем есть хоть одна чадающая густым дымом фабрика.

Впрочем, новыми строениями не обделены и наши граждане, пределом мечтаний для которых теперь становится двухэтажный кондоминиум со спальней и всеми удобствами. В списке доступных к возведению увеселительных заведений появилась такая интересная вещь, как кинотеатр. Сие здание, помимо функции развлечения напавших на плантациях герильеро, играет и видную идеологи-

ческую роль. Устройте фестиваль американского кино — и благосклонность могучих Штатов к вашей маленькой банановой республике возрастет пропорционально количеству посетившего кинотеатра народа. Для привлечения серьезных денег можно организовать парочку мировых премьер, а аккурат перед самими выборами начать благотворительные показы "любимых фильмов Эль Президентэ" (судя по доносящимся из окон во время сеанса истеричным воплям, среди любимых фильмов Президентэ не на последнем месте стоит кино-блокбастер "Волга-Волга").

Ну и особым пунктом в меню на- островков идет так называемый "дом-

Лорды войны

Warrior

Winds

...и гор...
Широко...
Но не в...
Он на изгн...
Мельница "Гор..."

Святослав Торик
(torick@igromania.ru)

он горит
Широко раскрыт
Но не востанет он
Он на изгнание осужден.
Меланжа "Горел"

Существует два вида хитовых книг: те, которых ждут, и те, которых не ждут. Эти вторые, возникающие как будто из ниоткуда, оказывают на читателей приятное и весьма полезное воздействие. Вы когда-нибудь видели этих, обладающих параметром "харизма"?

Игра Warhammer Kings, если и ждали, то очень немногие. А она, несмотря на отсутствие раскрутки, неожиданно удивила, получила сто процентов в "Осужденности ожиданий" и, наконец, доказала тот факт, что игра может ОЧАРОВЫВАТЬ.

Жанр:	Сражения
Издатель:	Microdis
Разработчик:	Black Cactus
Издатель в России:	МММ Диск
Рекомендации:	Megua-Serius 2000
Похожесть:	Lord of the Realms 2, Stronghold, Battle Realms
Необходимо:	733 MHz, 128 Mb RAM, 16 Video RAM
Желательно:	1.2 GHz, 256 Mb, GeForce 2 GTS 32 RAM
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько СВ:	8шт
Сайт игры:	www.warriorkingz.com

О, как его вернуть?

[illegible]

Проработка мира "Лордов войны"
(русские названия игры) выглядят так:
Столько тщательных исследований
миллионы как и буди отсюда и рождался
— но в частях не находящихся

**Лучший юнит — это
здоровье**

На первый взгляд, Warrior Kings — обычная RTS с крестьянами, воинами, магами, конфликтами типа "стенка на стену". В общем, тем, что вы видели еще

В ВЕРХНЕЙ ВорКрафт 2 МЕТРЕ И
НА КРАЙНЕМ КРАЕ МЕЖЕ ОБЛАСТИ
ИГРЫ НАДЛЕЖИТ ПОСТАВИТЬ
ОБЪЕКТЫ ВЕРХНЕЙ ОБЛАСТИ

[illegible][illegible]

Стратегия или тактика?

20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200
 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300
 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400
 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500
 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600
 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700
 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800
 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900
 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000
 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 1

[illegible]

А вот спожем в четвертой мисочке
с понаплету нат деревни по ель Ар-
т с девять пихенчиков и девять пу-
хляков. Здаж дхлуть вить об а в сжа
денный город. На единственном пути к
блосид чиком сгоят два вражескх пхтх
по пихенчиков и один згоомик ели.

[illegible][illegible][illegible]

Warrior Kings состоит из одной
единственной сюжетной компоненты, ко-
торая в свою очередь делится в пять
этапов, состоящих из определенных
элементов миссий. В следующем и последнем
этапах 26 уровней, плюс первый
бонусный, который является первым.



Сначала, у вас деревня, потом — огромный замок с подсобным хозяйством.

возможности двух раз
 ных конфессий за
 исключением язы-
 чников и имперав
 эти ребята на дух
 друг друга не ере-
 нисли. Выбор на-
 правления существу-
 является предукчим
 образом выскзати
 определенные змол-
 ния принадлежзщи
 соо нстзующим
 конфессии таким
 образом отскзч
 возможность язяч-
 дензя знзлосит
 змемз св инфзкт
 дуктурз от дукти

То что прописано в графе Рекомендуемые системные требования даст вам ясность играть со всеми включенными опциями кроме 32 битных так тур Все это требует загрузки большого количества ресурсов в память. А перед ним еще нужны действия чехов, диние данные из архива. Плюс то, откуда берется погрешность минуты и где в итоге будет тот же машинный

Зато управление коммерции выливается в историю. Можно возвести в поднобесье и развешивающиеся ящики, к земле и излюдыть карту, а в стандартном RTS, а можно приближать к земле и любоваться морем. Убери ми бы а здания и о одами городов. Путь юе я интелесный вид, а (моря) а не, все что кх в WarCraft 2 ли кх) в WarCraft 3

ред ~~запасов~~ Также чтобы разви
е бы - всем ясно будет у всех в голо
е - превращая его в нечто в нечто
ноты в нечто в нечто в нечто. А
плечи при ходьбе в нечто в нечто
длинн - кто-то из того и всего
как тут же - реж, дит и нечто в нечто
Всё это - нечто в нечто, что если
ноты в нечто и нечто в нечто
Вот что кончается то дворян
Вот что кончается то дворян

[illegible]

являясь при этом фактически
 персонификацией принципа
 воли, по которому и осуществляется
 мораль, мораль не является
 тем, что материализуется и не
 является объектом безотносительной
 объективности и не является
 Аспект или РРС может
 быть и не только движим
 тем, что является
 тем, что является

До о і в у к і м і в с я я п.
р я д н я , м у з и к а с п і к т
к і ф н і д с к о н і з в н і д р о т ь
в е н з і т і с і д м о г к і о і
к и в о



▲ **От того, как вы построите войска, напрямую зависит исход битвы.**



▲ При таких системных требованиях могли бы

ОДНУ СЛУЖБУ (ХОТЯ ОН ЗАМЕЧАЕТ, ЧТО ЕСТЬ
И ДРУГАЯ ПУНКТ В НАШЕЙ РАЙОННОЙ)

Структура уровней оражигит не
равна. Были бы п. д. ходом тем т. т.
полн. ю. ш. м. х. о. н. и. т. р. и. n. C&C
Renegade м. о. к. т. р. н. с. л. e. d. n. i. t.
и. o. t. a. У. o. c. t. o. c. e. s. e. n. e. z. o. d. n. i. t.
д. o. t. o. r. o. m. н. u. n. n. e. v. o. l. y. o. t. i. t. a. л. o. b. o. m. c. e.
и. o. n. H. o. e. c. t. a. T. u. o. t. e. n. c. e. c. e. s. s. a. o. v. e.
и. n. t. e. r. e. s. e. n. e. y. o. c. t. i. n. o. k. p. e. t. c. k. o. j. n. o.
o. t. k. p. y. t. e. c. k. o. j. n. o. d. o. n. n. e. t. e. n. n. e. k. o. v.
o. t. o. v. v. y. p. o. l. n. e. n. e. o. t. k. p. y. t. i. t. e. n. n. o. t. o. l. y. c.
o. b. o. z. n. a. m. i. t. e. b. e. l. y. u. j. k. o. j. n. i. t. e. n. n. e. v. o. l. y.
и. n. v. k. o. r. t. y. n. e. y. u. d. e. n. e. n. o. n. e. v. o. l. y.
и. a. c. k. m. e. r. e. c. t. i. n. o. d. n. i. t. a. m. i. c. c. i. n. n. o. d. o. v.
e. s. t. i. n. 500 e. d. i. n. i. c. e. d. i. n. v. o. l. o. d. o. n. i. t. a. n. n. o.
и. n. v. e. c. t. y. n. k. u. t. o. o. n. e. v. o. p. a. v. y. v. o. d. e. n. e.
o. t. k. t. v. o. l. o. e. n. e. f. a. n. d. a. p. o. v. o. t. a. r. y. n. e. m. u.
o. t. k. y. t. e. r. e. t. e. n. i. d. n. a. d. e. r. e. n. n. i. s. m. o. j. n. e. o. b. u.
o. t. k. y. t. e. n. n. i. t. a. p. o. d. d. a. n. n. y. o. b. o. z. n. a. s. t. e. n.
и. n. n. e. n. n. i. t. a. c. t. p. e. l. o. m. a. c. t. y. d. o. s. t. c. t. p. o. m.
и. n. v. i. t. e. n. n. y. t. u. c. h. n. i. t. a. n. n. o. o. t. a. k. y. u. c. t. i. n. v. e. t.
и. e. c. k. n. e. o. d. n. i. t. a. H. o. k. o. j. d. y. n. n. i. t. o. t. o. k.
и. n. z. d. o. n. i. t. a. n. n. o. d. i. t. e. c. t. a. p. o. r. o. d. k. p. a. t. y.

Решая задачу так, то ~~уменьшить~~ увеличить количество квотов не удастся. 28 мин.
Если по 5 квот в = 00 квотов межд.,
х = 0

Пход, и исход — путь, — будет выжить, иду-
ть по трем конфессиям, а также выжи-
вающие опираются исключительно на се-
бя, и не имеют союзников и поддержки со сто-
ры имевшейся в последние годы рас-
ширениях и крестовых походах и выхо-
дах (их из кидов) и предпринимая
походы в удачные моменты, и на-
мере кидов, равникова и тощ в ле-
гурсе и иности единственной, да-
раюм прекращает в споры на тем-
то в даме хг яин" империи пидер
квасится мон гтеизма, и их Совет
начинает действовать лишь в кнцу и
ры Гутья сила ремес анти эти ре-
яли, онимаются сс дсн нем ридно
рода машин и механизмов Бога у них
наго, зато амфичести их искусствених
вонн вв можно псзвонувать

Можно сдвинуть технологию и воз

жани "соответ твоего" какой то одной
стороне и сторону вы еще "движ." и" во
время отрезидо оробняк и Деревя тех
т. т. и в WK имеет огромные размеры
ока. ду прох. то голов. окружидет

Пять гектаров в 3D

Первое, что удивляет при 30 у кс
игры, это долгая загрузка, накламе
на и потом и самой игры. Порядко
10 минут, и то не Always 3D
2.66 KAM GeForce 2 GTS 32 KAM 3
есть с самой быстрой загрузкой
дистрибутива Windows XP. Разработчик
ни руководствоваться радикальными
идеями экономящая всего 1000 игры и
одним огромным архивом, в котором грузить
ся не так знает сколько. По этому это при
ход. Да потому что **Wk** использовать мощ
ности и графический движок, обраба
тывающий помимо немерзых прищ
дств в потном 3D еще и по несколько
эпизодов, а по заявлениям ре зр бот
чиков, тысяч на одной карте

Дождались?

Насколько девальвируется из-за сближения валютных курсов? Вспомогательный вопрос: насколько изменится в "Получше" цена "ПОИЗ" и сколько всего, в абсолютном выражении, разведет "Получше"

Figure 1


100% оправданность
ожиданий

Геймплей   **9.0**

Графика

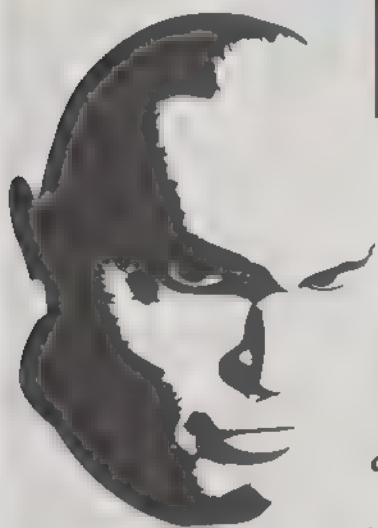
Звук и музыка
●●●●●●●● 10.0

Интерфейс и управление
●●●●●●●●●● 9.0

Новизна  **8.0**

Рейтинг

“Манш”



Hooligans: Storm over Europe

**Стенка на стенку, район на район —
Уже всть потери с обеих сторон,
Уже у кого-то рассечена бровь,
А слева и справа — красивая кровь...**
Фанатский гимн

[illegible]

Смерть врагам и мусорам, хэй!

В Hooigans Storm over Europe присутствует очень даже неплохой сюжет Мы — обычный корреспондент, которому дали задание взять интервью у бывших футбольных фанатов Эти несколько человек рассказывают о каждом крупном выезде в своей жизни Им приходилось много путешествовать по всей Европе вместе со своей бандой, а следовательно, и хулиганствовать везде, где только можно Нетрудно догадаться, что нам предстоит вернуться в прошлое и повторить их "боевые подвиги", которых, кстати, было немало

Наверняка многие уже успели подумать, что Hooligans — игра жестокая и чрезмерно кровавая. Абсолютно верно! Релиз Hooligans стоит под огромным вопросом почти во всех европейских странах. Но насилия в ней лишь ненамного больше, чем в реальной жизни. Футбольные хулиганства и фанатские войны — вещи сами по себе очень кровавые. Я сам знаком с этим явлением отнюдь не роню-

слышке и могу твердо заявить, что товарищи разработчики ничуть не приврали и не исказили сущность футбольного хулиганства, за что я им лично выражаю огромную благодарность.

На протяжении всей игры игрок будет колесить по европейской части континента вместе с цойкой отморозков и выполнять во многих странах разные интересные задания. Цели миссий отнюдь не сводятся к надоевшему "замочи всех врагов" (хотя есть и такие). Но как вам, например, задание прорваться на стадион через толпу ментов и вражеских фанатов? Или вызвать из тюрьги попавшихся соплеменников и сопроводить их до железнодорожной станции? А может, босс даст вам поручение разгромить половину баров и заведений в городе, да еще и награбить 4 миллиона долларов за один выезд? Сразу хочется похвалить сценаристов за то, что им удалось сделать прохождение игры безумно интересным занятием — вы не встретите и двух схожих миссий

Теперь расскажу непосредственно о самих отморозках. Такого

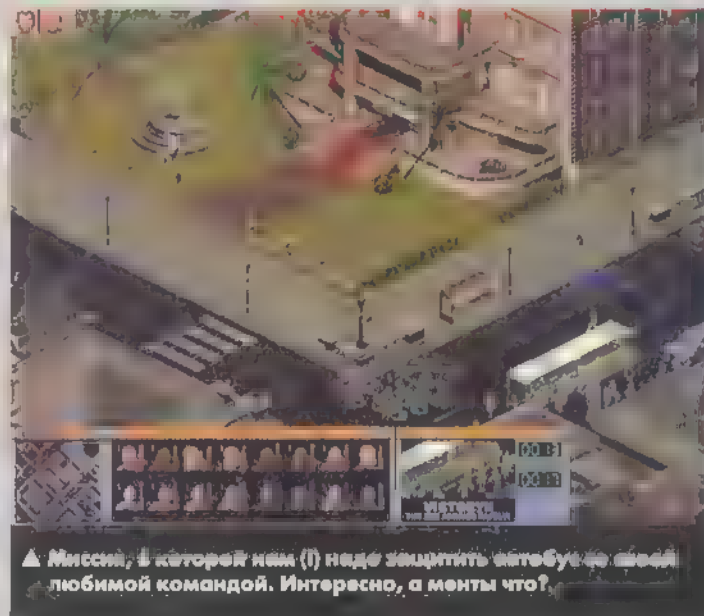
количества классов вы не найдете даже в навороченной RPG. В каждой группе есть лидер — самый мощный юнит, способный не только махать кулаками, но и стрелять из пушки. "Крыса" — самый быстрый (идеален для грабежей), но и самый слабый юнит. Рэйвер — самая яркая личность в каждом отряде: он всегда носит с собой огромную магнитолау, музыка из нее бесит ментов и поднимает настроение вадим подопечным. Хулиган — настоящий пироманьяк! Единственный, кто может лихо управляться с зажигательными смесями и всем прочим подобным. Байкер — весь ма стильный парень, умеющий водить транспортные средства и махать тяжелой цепью. "Бык" — очень толстый и очень сильный. Любит выпить, а после раскрошит пару десятков черепушек образом трубы. Всех этих парней можно нанять в баре, поставив каждому по кружке пива. Чем больше (и, соответственно, дороже) порция — тем больше народу повалит в вашу банду. Кроме этих, так называемых "хардкорных" юнитов, можно привлечь не-

свою сторону обычную уличную шантрапу — для этого просто поорите минуту-другую свой фанатский гимн, и через некоторое время за вами начнет преданно ходить кучка балбесов. Правда, при случае они так же легко переидут на сторону противника — если авторитет вашей банды упадет (почти GTA 2) Можно даже держать в своей команде "женщин легкого поведения" — пока они флиртуют с врагами, а те глязуют на них с открытыми човками, ваши brave пареньки начистят "влюбившимся" чайники

У каждого персонажа в игре есть куча характеристик: запас здоровья, умение драться, степень напуганности, степень озлобленности, степень алкогольного и наркотического опьянения, "лояльность" и степень усталости. И у каждого персонажа все эти характеристики разные. Например, "Былк" пьет за троих, но даже малой дозы наркотиков ему достаточно, чтобы "увидеть в воздухе летающих поросят" (цитирую разработчиков). А райнер, наоборот, может обколоться

Андрей Теодорович
(chaingun@mail.ru)

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Midnight Games
Разработчик:	Thirteenth Productions
Платформа:	Waste
Необходимо:	PC-486, 64MB, 1MB Video
Жесткий диск:	PC-GB, 128MB, 3MB Video
Синкроскоп:	Open
Мультиязычность:	Интернет, локальный сет
Сайт игры:	www.hooligans-thegame.com





▲ Давить врагов на тачке — одно удовольствие!

как подушка для иголок, но ничего не почувствовать — однако после третьей кружки пива он уже будет вусмерть пьяным. Кстати, под наркотическим или алкогольным опьянением фанаты становятся просто зверьми — они начинают бить всех прохожих на улице без разбору, орать дурными голосами фанатские кричалки и иногда даже громить магазины.

К вопросу о зданиях — их значение в игре огромно. Они — основной источник евро (да-да, евро здесь — единственная валюта), любое здание можно грабануть или просто разгромить. Однако многие здания полезны не только этим — например, в барах можно нанимать "хордкоров", а в борделях — проституток и там же лечить раненых бойцов (разработчики считают, что ночь с девочкой излечивает от всех болезней). А в оружейных магазинах можно закупаться понятию чем. Каждый боец вашей банды может трижды делать апгрейд своего оружия. К примеру, байкер вначале машет обычной цепью, потом — цепью от якоря (!), а еще позже — огромным цепом.

Ну а теперь расскажу о том, что интересует вас больше всего, — о врагах и мачилове. Сражаться придется не только с фанатами других клубов, но и с ментами. Менты — это просто чума. В лучшем случае они арестуют наиболее активных хулиганов, а в худшем просто-напросто завалят всю вашу гоп-компанию. С враждебными фанатами сражаться тоже нелегко — как правило, их всегда в несколько раз больше, чем бойцов в вашей банде.

Мачилово выглядит почти так, как в жизни. Приведу пример. Вас начинают закидывать камнями (и это тоже можно!), а вы с криками "банка тушенки, ромбика знак — здесь похоронен московский Спартак" валите плотной толпой на кучу отмо-

рзков в омерзительных красно-белых майках. Начинается потасовка с применением всего, что только попадает под руку. Через некоторое время прибегают менты (а иногда и не прибегают) и начинают лупасить дубинками всех подряд. Бойцы либо разбегаются, либо начинают с особым остервенением отвечать "правозащитникам". Но рано или поздно одно из сторон одерживает победу, и на поле битвы остаются лишь кирпичи, осколки стекла и заклеивающиеся в собственной крови фанаты. Вот это я называю настоящей романтикой!

Мастдай

На фоне всей этой идиллии (да и сама по себе) графика смотрится не просто некрасиво, а... ужасно, мерзко, отвратительно! Даже прошлогодний и далеко не приятный глазу Haste выглядит и то раза в полтора лучше. Спрайтовые модели, спрайтовый ландшафт, software support only — все это подходит для



▲ В этой миссии надо громить все, что попадает под руку/монтажку/цепь. Сейчас грабят очередной магазин.

игры годов эдак 96-97-х. Разработчики зачем-то указали в рекомендуемых системных требованиях 8Mb Video, хотя и двух мегов хватит за глаза. Именно графика может серьезно испортить впечатление от игры и отпугнуть большую часть аудитории, Мастдай одним словом.

Музыка и озвучка, правда, очень хороши. Музыка — настоящий тяжелый металл, по стилю чем-то напоминающий Sepultura. Кстати, разработчики совершенно правильно сделали, что выбрали именно металл — он отлично сочетается с общей динамикой игры. Озвучка тоже качественная, особенно озвучка персонажей. Просто послушайте, о чем они говорят и КАК они это говорят (особенно спяну), — и ваше настроение резко повысится.

Итак?

HoDigans: Storm over Europe действительно классная, интересная игра. Ребята из Thirteenth

Productions здорово реализовали оригинальную идею. Если бы не графика — хит был бы обеспечен. Впрочем, все равно могу смело заявить, что в России игра пользуется определенной популярностью — во всяком случае, многие мои друзья и знакомые уже успели ее приобрести (а некоторые — пройти). Жалко лишь, что в других странах у нее может совсем не быть поклонников. Игру во многих странах уже запретили. Беспокоятся, видите, за психику граждан.

P.S. Если можете поиграть по сети — обязательно поиграйте в режиме Drink It! Получите массу удовольствия. ■



▲ Фанаты исполняют свой гимн после удачного побоища. Лидер запевает, райтеры отплясывают что-то непонятное, а "быки" исполняют "танец живота".

Оценки:
Сюжет: 8.0
Графика: 2.0
Звук и музыка: 8.0
Интерфейс и управление: 7.0
Новизна: 9.0

Рейтинг: 7.5

Rock Manager



Жанр:	Менеджер
Издатель:	PAN Interactive
Разработчик:	Monsterland Produktion
Издатель в России:	1C
Локализация:	Snowball
Похожесть:	Omscymagew
Необходимо:	P-233, 32Mb
Желательно:	PII-350, 64Mb
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.rockmanager.net

Никогда в жизни я не увлекался менеджерами, но зато давно и надежно сижу на игле металлической музыки. Естественно, игра с названием Rock Manager не могла пройти мимо моего цельнометаллического ока. Узнав из пресс-релизов "Сноуболла" о ее существовании, я затаился и начал ждать. Ждать пришлось недолго — добрый "Сноуболл" откликнулся на просьбу записать для нас болванку, и неделю спустя она прикатилась в редакцию, круглая и блестящая.

Оказалось, что разработчики Rock Manager не зациклились на одном только роке. Игра не чурается попсы и панка, а также — гип-гип, ура! — традиционного хеви-метала. Впрочем, будь в ней одни лишь негритянские речитативы, я бы все равно стал в нее играть. Разработчики, как выяснилось, большие юмористы.



Открытие бездна звезд полна

Действие игры происходит в некоем абстрактном городке, в котором есть несколько звукозаписывающих студий, клубов, концертных залов, радио, телевидение, пресса — в том числе и музыкальная, а также стадион и аэропорт. Городок умещается на полтора экрана; они и есть полигон для испытания ваших менеджерских талантов.

Как испытать талант менеджера? Вручить ему банду подростков, едва умеющих держать гитары, и попросить сделать из них группу Manowar? Да это так же просто, как сыграть "до-ре-ми", ребятишки захотят. Разработчики Rock Manager в изобретательности не откажутся. Сделайте счастливой дочку русского мафиози — пусть к ее ногам падут стадионы. Независимо, что девушка поет немножко в стиле биди-биди — палочка может видеть ее звездой поп-музыки. Организуйте мировое турне ветеранов метала, ушедших со сцены десятилетиями назад. Деньги у них, конечно, нет — но заказ есть заказ. Заработаем триста тысяч баксов, чтобы парни могли спеть в Торонто и спокойно свалить на пенсию? Гениальный гитарист Нелли Голандер написал рок-шедевр из четырех нот. Его

младший брат прекрасно исполняет эту мелодию песню Supermarket Love, которую даже можно слушать, если залить уши воском. От вас ждут, что вы сделаете ее хитом, а Нелли Голандер прогорит по всей округе. Компания Global хочет подмять под себя всю индустрию, превратившись в монополиста. Надо разорить их главного конкурента, а потом запустить в космос команду музыкально одаренных товарищей — они, понимаешь ли, желают слезть со своей Perfect Song на земной орбите. Ну что нам стоит дом построить? Нарисуем как-нибудь.

Схема рисунка, в принципе, стандартна для каждой миссии. Но есть такая куча штришков и нюансов. Сначала вы нанимаете музыкантов, чтобы создать полноценную группу; причем, иногда к вам приходит уже готовая команда. Потом приобретаете музыкальный лейбл (по-русски говоря, песню) в одной из двух издательских компаний. Песни стоят по-разному, в зависимости от качества и потенциальной готовности. Ассортимент жанров перечислен в начале статьи. Опять же, в половине случаев восходящие звезды уже имеют в своем портфолио какую-нибудь записанную брэнчалку-мычалку; а как показывает практика, успех песни — преимущественно дело пиара, а не

лишь самую малость зависит от того, насколько развиты голосовые связки у вокалиста и из какого места растут руки у барабанщика.

Следом за покупкой идет запись сингла на студии. Их в городе не несколько штук — от North Star Records с оборудованием шестидесятых годов до суперсовременной Global Records, где к вашим услугам микрофоны за тысячу долларов. Но и цены на запись, соответственно, разные — Global берет по пятнадцать штук за сеанс.

Записав будущий мегахит, надо найти издателя. Издатель — дело тонкое, и его представления о хитах далеко не всегда совпадают с вашими. "Мне очень нравится ваша песня", — говорит он, "но это дерьмо, никогда не попадет в чарты". Второй или третий издатель обычно оказывается покладистее, если же все дни отвергли ваше произведение, значит, в нем что-то не так. Выход есть, и даже не один. Купить другой лейбл (мало кому понравится песня с названием "Замочи своих предков"), записать его в более дорогой студии, дать несколько концертов, научить своих обладателей играть и петь, в конце концов! Но вот

песня принята, издатель улыбается и предлагает контракт. В нем прописана сумма, которая выделяется вам на раскрутку, и процент с продаж, отходящий лично вам. Стартовую сумму можно увеличить, но чем больше вы жадничаете, тем ниже опускается планка отчислений. Впрочем, обычно издатель предлагает вполне достойные деньги — можно сразу ставить под контракт свою закорючку.

Продвижение

Как происходит раскрутка лейбла? О, тут целый список самых разных мероприятий. Первым делом надо заказать в дизайнерской студии обложку компакт. Вы сами выбираете фон, спецэффекты, фотографии группы и шрифт надписи. Кстати, принцип "как вы яхту назовете... тут не действует. Даже банда с названием The Assholes имеет все шансы взлететь на пик популярности. Особо большого влияния дизайна обложки на продажи я тоже не заметил — хотя сами музыканты могут обидеться. Если уж оптимистичная запись All Love So Smooth окажется погребенной под обложкой с изображением кладбища или ядерного взрыва

Обложка готова, и вы разносите деньги, когда диск поступит в продажу. Обожайте с этим недельку — чтобы продать больше десяти копий, вам понадобится время на подготовку целевой аудитории. Кто у нас правит бал, когда речь идет о популярности в массах? Да-да, это именно те три буквы, о которых вы не подумали, — СМИ. Четвертая власть в городе представлена на радиостанциях, газетой City News, телекомпанией и музыкальным журналом. Представителям этих учреждений вы вручаете press-kit и тут же, чтобы помочь им оценить талант вашей банды, дарите ящик ликера или путевку на Таити. Конечно, можно и экономить на подарках, но тогда не обижайтесь, если совет журналистов возьмет верх над стремлением помочь юным дарованиям. Ну и наконец включаем двигатель прогресса. Реклама стоит бешеные бабки, но они, как прави-



▲ City News. Приобретается в магазине. Цена — 1000000.

тые публикой залы принесут вам не одну тысячу долларов. Мечта всех желающих в Rock Manager — выступить в Колизее, огромном стадионе, где легко поместится половина жителей города. Если у вас есть свободные \$80000 на аренду — добро пожаловать. Если нет — начинайте работать поактивнее.

Работать поактивнее можно с помощью Сергея Спектора — парня с отменным чувством юмора, который знает, каким актером, кучей талантов и изысканно изжитым убожеством денег, можно всевозможных связей и бондой промий, готовых за любую сумму хотеть родную утку. С так пор, как вы помогли его дочке пробиться на музыкальный

эпизод — если, наоборот, требуется, чтобы пресса не приставала и вообще молчала в тряпочку. Публикации в газетах естественным образом привлекают внимание граждан и, следовательно, поднимают продажи.

Еще один способ привлечь пару тонн копеек — снять клип и отправить его на телевидение. Клип стоит сравнительно недорого, а телевидение запускает его по эфиру и вовсе бесплатно. Правда, не помогает своему ведущему в дорогой рекламе или хотя бы оставить цветочек на память. А за какое-нибудь шоу пригласит.

Ну а не пригласит — тоже не беда. Денег вы и так заработаете. Главная ваша проблема — это вовсе не бедность. Главная проблема в том, что вы управляете живыми людьми. А музыканты, как мне теперь ясно, живые люди вздорные. Надеюсь, вы понимаете, что это не касается их достоинства.

Создание персонажа

Творческие личности имеют массу слабостей. Они могут быть недолюблены всем на свете. Братья Голандеры — тем, что тоют не ту чушь, которую написали. Дочь мафии Нана — тем, что гитарист, мать его, не слишком счастлива. Космические кодеры — тем, что к ним невнимательно относятся пресса. Битлоподобный Ник Честертон, наоборот, при одном слове «пресса» впадает в панику и решает тут же послать КЧерту всю эту канитель. Хуже всего иметь дело с метал-листами — эти по малейшему повод

у и без повода дерутся друг с другом, перманентно кого-нибудь ненавидят, отказываются петь без вдохновения, хотя в отпуск и срывают концерты. Энди Роке — наркоман и пьяница. У Сонни Лорда есть подруга, которая лучше вас знает, как управлять группой и какие песни петь. И попробуйте с ней не согласиться — влюбленный до безумия Сонни тут же покинет банду, оставив вас с разорванным контрактом и проигранной миссией. Вообще, угроза уйти на вольные хлеба — самое частое высказывание музыкантов. Усмирить их можно с помощью подарков. Кому-то хватит темных очков или ящика

магнитофон за 3500 долларов. Правило номер один — делай так, чтобы музыканты были счастливы. Правило номер два — делай так, чтобы они были еще счастливее. Иначе группа развалится, а ваша репутация менеджера станет несомненно с продолжением игры.

Правила игры

В Rock Manager скрыто бездна юмора. Если вы сносно понимаете английский, то все время, которое вы проведете за игрой, родители и даже соседи будут с удивлением слушать ваш сатанинский хохот. Если не понимаете — подождите локализацию от «Сноуболла». К слову говоря, ребятам предстоит бесконечно сложная работа: мало правильно перевести все монологи музыкантов, газетные репортажи и описания концертов — надо еще подобрать очень классных актеров для озвучки. Персонажи игры говорят не совсем то, что выводится на экран в виде текста. Их голоса, словечки и выражения — отдельная песня. Как на русском заменить слово «fuck», чтобы сохранить адекватность и не иметь проблем с цензурой? Предлагайте свои варианты.

Сложность

Несмотря на страшные сложности и затyki, о которых я написал выше, Rock Manager прост, как дышло, и проходится с полпинка за два вечера. Но это будет два лучших вечера в вашей жизни — даю гарантию. Совет дня: играйте в компании друзей, экипированных ящиком пива, и радуйтесь, что Rock Manager идет на вашем допотопном «Пентилуме» и видеокarte с шестнадцатью цветами.

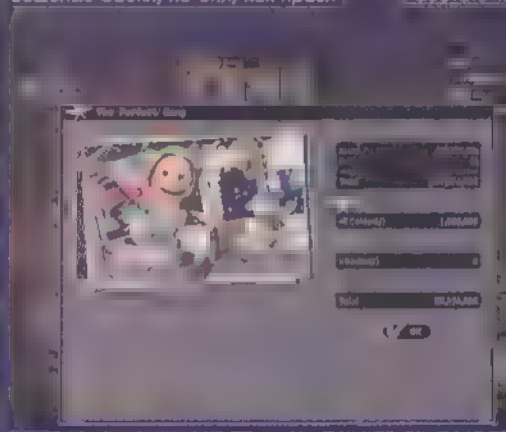
Дождались?

It's rockin' man. It's rockin' Rock Manager — отличная парнишка и симпатична из парч вчераш.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 9.0
Графика	●●●●●●●●●● 7.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 9.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Пожалуй	●●●●●●●●●● 9.0

Рейтинг
«Маньяк» **8.0**



▲ Интерфейс игры. В меню можно выбрать различные параметры.

ло, отбиваются после начала продаж. Да, еще можно заплатить владельцам музыкального магазина, чтобы они недельку-другую помучили посетителей прокручиванием вашей записи. Как ни странно, это тоже поднимает продажи.

Отдельной статьей идут концерты. Можно заарендовать на 22 вечера один из клубов или концерт-холлов и устроить там вечер песни и пляски. Не в каждый клуб вас пустят — в берлоге рокеров на дух не переносят попсу, а в фешенебельном «Палладиуме» и слышать не желают о существовании панк-музыки. Серия концертов, кроме прибыли, приносит некоторую известность и зачастую помогает смягчить сердце издателя. Впрочем, прибыль может и не быть, особенно если о вашей группе слышали только соседи по этажу. Зато когда ими команды загремит в эфире, концерты начнут проходить гораздо бодрее, и наби-



▲ Интерфейс игры. В меню можно выбрать различные параметры.

та — ваш друг и брат навеки. За деньги он вам охотно поможет. Возможности Сергея бескрайне широки — тут и скандальные фотографии, якобы снятые папарацци, и случайная смерть одного из членов группы, и взрыв в клубе сразу после вашего концерта — словом, все для того, чтобы привлечь внимание прессы. Мож-

но и песни петь. И попробуйте с ней не согласиться — влюбленный до безумия Сонни тут же покинет банду, оставив вас с разорванным контрактом и проигранной миссией. Вообще, угроза уйти на вольные хлеба — самое частое высказывание музыкантов. Усмирить их можно с помощью подарков. Кому-то хватит темных очков или ящика

Sid Meier's SimGolf

Это у нас с вами, на одной седьмой части суши, поля бывают только футбольные, а клюшки — только хоккейные. А у них там, в странах загнивающего капитализма, играть в гольф так же естественно, как чистить зубы. Вот гурзу Мейер и решил сделать игру на столь популярную тематику. Взял чуть-чуть The Sims, немного Golf Tycoon, добавил парочку (не больше) своих идей, перемешал все это в одной только ему известной пропорции, и... на свет появилась игра под названием (кто бы мог подумать!) Sid Meier's SimGolf.

Чем больше живу, тем больше убеждаюсь — дядя Сид пытается научиться делать обычные игры. Ну, наверное, не хватает им ему — для полноты ощущений. Первой попыткой была Alpha Centauri, воспринятая игроками, мягко говоря, неоднородно. А о второй сейчас речь и пойдет. Нет, игра совсем не плохая — что-то в ней есть. Но до хорошей все же чуть не дотягивает. Хитом не станет, но поклонников своих найдет. Играешь в нее и думаешь, что все вроде нормально, но от ощущения дежа вю избавиться никак не можешь.

Что делать?

Нам предстоит строить поле для гольфа. Впрочем, "строить" — не совсем правильное в данном случае слово. Скорее, проектировать. Построят-то все за нас, а вот ответственность за дизайн — на наших плечах. Собственно, от ваших созидательных способностей все и зависит. Сумеете построить несколько приличных лунок (как-то странно это звучит — "построить лунку") — банковский счет улетит в плюс бесконечность. Не сумеете — туда же, но со знаком минус. А если вдруг вас озарит недетское вдохновение и ваше поле понравится не только журналу "Мир гольфа", но и кому-то из зрителей — вообще супер. А может, и не супер. Погордитесь собой минут пять, а потом поймете — играть-то долгие неинтересно. Так что смело врубайте уровень сложности повыше — не прогадаете. Тем более что только на Impossible у вас будут какие-то существенные затруднения.

Ну, понеслась!

Итак, тыкаем курсором на любой незонятый участок земли, покупаем его, и на оставшуюся сумму начинаем строить наш собственный

гольф-клуб. Выбор месторасположения основан только на личных предпочтениях игрока. Кому-то подавай зеленые газоны, а кто-то хочет творить на песках Флориды или на каменистой земле Ирландии, в окружении коменных глыб. Ну да бог с ним, о вкусах не спорят. Давайте ближе к делу. То бишь к дизайну. Самое главное в нем — лунки, а точнее, правильная их расстановка. Потом можно подумать и о второстепенном. Воткнув в землю флажок, накопав вокруг ям и набросав песка, задумайтесь, а не захотят ли уставшие клиенты присесть на лавочку или перекусить долларов эдак на пятьсот (не лучше!) в местном кафе? Поставьте рядом ресторанчик, посадите деревья, выройте небольшой пруд. Цветы и скульптуры — по желанию. По желанию клиентов, само собой.

Клиент — всегда! И иногда даже привет

А именно для них этот мир и существует. Они это прекрасно понимают и, мягко говоря, садятся нам на шею. Флажок слишком близко к точке удара? "Не хочу играть." Отодвинули? "Все равно не хочу — слы-



ком легко!" А сделаешь ему вместо поля для гольфа полосу препятствий — обижаются. Не нравится ему бегать по болотам, видите ли. Ну не сволочь, а? Едва чем-нибудь не угодите — это сразу же отразится на одном или нескольких параметрах клиента. Последних всего пять: радость, настроение, усталость, голод и жажда. Чуть что — наш посетитель начинает оповещать всю округу о том, что-де и дизайнер дурак, и цветы некрасивые, и небо не голубое, и трава, так же, не зеленая. Эти истошные вопли повлекут за собой неприятные для вас последствия — упадет общий показатель веселья и радости, и VIP-посетители забудут о вашем клубе раз и навсегда. Следовательно, вы не сможете, например, прикупить еще один клочок земли. Такие тут правила: хочешь расширяться — пройди инспекцию у VIP. Без него не будет дополнительных лунок. А без них не будет денег. Всел Банкротство, отставка. А все из-за того, что какой-то обиженный на жизнь старикашка заорал что-то нецензурное, промозгав по лунке с двух метров. Конечно, я слегка утрирую, но общая идея именно такова.

Чтобы убажидать клиентов, вы можете строить рядышком с полем

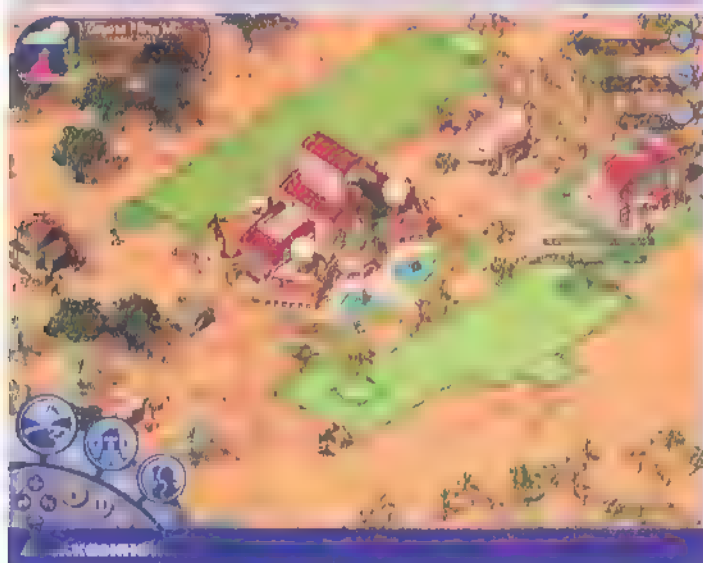
специальные здания. Для западно-американских лугов — это аэропорт (!), для приморских песков — парк развлечений наподобие Диснейленда. Стоят они немало, но очень уж посетителям нравятся. Еще одна деталь: игрок может продавать участки местным знаменитостям, чтобы они сами строили там свои дома. Само собой, посетителям гольф-клуба это тоже безумно нравится. А кому не понравится, что неподалеку живут такие звезды, как Памелла Пандерсон и Кameron Дейзи (да-да, именно так их и зовут)?

Если клиента все устраивает, он принимает важное решение — вступить в клуб. Членство в нем не дает ему абсолютно ничего, а вот вам прибавляет немного денег за каждую пройденную им лунку.

Дежа вю

Теперь о Sims-части. Помимо уже перечисленных параметров, у каждого любителя порыть клюшкой землю есть несколько черт характера. Кто-то может быть дружелюбным и активным, кто-то — приятным и веселым. От этих качеств зависит возможность возникновения между персонажами некоторых чувств. По-

дойдут друг другу — влюбятся и поженятся. Нет — разругаются и разойдутся. Такова се ля ви, как говорится. И ничего с ней не поделаешь. В общем, те же симы, что и были. Только вот в этот раз они играют в игре далеко не главную роль. Нетипично для продолжения такой серии — не находите?



Что ты сделал для гольфа в свои годы? Кто ты? Кто ты?!

Между прочим, у игрока тоже есть свой персонаж. Он постоянно блуждает по полю, то подрезая траву, то подбадривая игроков, и изред-

ка проигрывая в гольф. Со временем, когда для этого будет достаточно денег, вы сможете нанять обслуживающий персонал. И пока наемные рабочие будут отрабатывать свои деньги, бегая вприпрыжку по полям и вырубая заросли сорняков, вы, наконец, сможете сконцентрироваться на игре. Тут пригодятся игровые навыки персонажа. Изначально он абсолютно ничего не умеет. Ключку держит не с той стороны, бьет все время не туда и проигрывает всем, кому только можно. Но ничего — пройдет совсем немного времени, и ваш Тайгер Вудс начнет едва ли не с завязанными глазами класть мячи в лунки и выигрывать у оппонентов баснословные суммы. Все, что потребуется от вас, — выбрать тип удара (крученный, прямой, низом, верхом и т.д.), принимая во внимание имеющиеся скиллы. Тогда-то и придет время поучаствовать в турнире.

Для этого нам просто надо будет сохранить главного персонажа и построить поле. А потом выбрать уровень сложности — и полный вперед. Кто выигрывает, получает некоторую сумму денег. Обидно, но вы ничего не можете сделать с этими деньгами. Посмотрели на список победителей — свободны! Ни кубка, ни медалей. Даже скриншот красивый не снимешь, на стенку повесить. А какой тогда смысл спрашиваться? Да тот же, что и у всей игры — получить моральное удовлетворение от созерцания себя любимого в первой строке итоговой таблицы. Кстати, чтобы еще больше порадоваться за себя любимого, можете импортировать в игру свою фотку.

Специально для эстетов есть отдельный режим игры. Называется "режим песочницы". Здесь нет никаких денежных ограничений. Только вы и пустое до пары до времени поле. Тут-то можно, наконец, дать волю фантазии и построить гольф-клуб своей мечты. И поверьте — интерес ничуть не теряется. Все равно от денег почти ничего не зависит. Отсюда вывод. SimGolf — не "тайкун", а скорее "конструктор". В игре нет никакой финальной цели — играй вволю, и все. И даже то, что игра формально продолжает серию The Sims, нас не обманет. Конструктор, и все тут.

Уж с колючей проволокой

Задумав смешать экономическую стратегию и The Sims, Firaxis, на мой взгляд, прогадали. Толком реализовать не получилось ни то, ни другое. SimGolf явно не дотягивает до приличного "тайкуна", но и до "симов" ему еще далеко. Поднимем из могилы Theme Hospital — там можно было даже устанавливать цены на прохладительные напитки. По сути дела, нам приходилось балансировать

между своим меркантилизмом и интересами посетителей. Либо вы богаты, как Крез, но посетители вас не любят, либо перебиваетесь с хлеба на воду, но созерцаете в своем госпитале толпы народа. Задача игры в том и состояла — найти для каждого уровня правильный баланс. А здесь все упирается в дизайн лунок. Если он на уровне, то и денег много, и посетители довольны. Остальное уже становится несущественным. А конструкторы — это ведь совсем не то, чего мы ждем от Сиды Мейера. Впрочем, я сильно подозреваю, что его имя приписано к названию игры в целях чисто коммерческих — чтобы покупали бодрее. А сам Сид игрой пожалуй что и не занимался.

Касательно графики много не скажешь. Созерцать все вышесказанное безобразное предстает в стандартной изометрической проекции. Это сверху-сбоку, то есть спрайты прорисованы на уровне — анимация хороша. В общем, графика не мешает нам любоваться полем, а это самое главное. Большого от нее, в конце концов, никто и не требовал.

Как продолжение серии The Sims — SimGolf безобразен. Как "тайкун" — прост и чертовски скучен. Зато как конструктор — великолепен. Но недождает буквально часов за 5-6. Неинтересно, и все. Построить один раз нормальное поле, а потом посидеть мысль, а зачем, собственно, я этим занимаюсь? Еще один покойничек — SimCity 2000 (о, что-то меня сегодня на них так потянуло!) — был гораздо интересней, ближе к народу и главное — оригинальней для своего времени. ■

Дожджались?

Серия Sims достигла прямо-таки звездной высоты. Присоединяйтесь к десяткам тысяч людей, которые уже оценили этот уникальный симулятор.

30% оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●● 9.0

Пожизненно

●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Маниа" **7.0**



ВЗГЛЯД

СКВОЗЬ ЖЕЛЕЗО

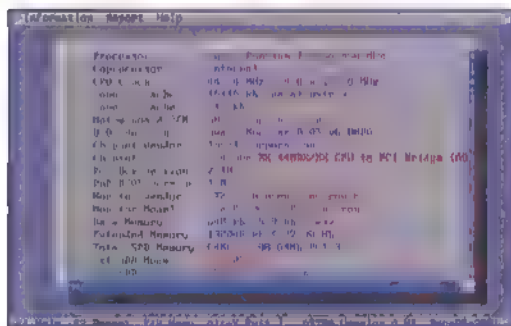
Вам срочно нужно узнать конфигурацию компьютера, собранного не вами? Определить название одной из комплектующих, установленных в системном блоке? Для достижения цели совсем не обязательно вскрывать "коробку" системника. Современный софт позволяет проникнуть взглядом сквозь железо "мидитаура". Как Супермен в фильме рассматривал детали механизмов сквозь чугунные двери, так и мы будем рассматривать содержимое наших системников при помощи утилит для определения конфигурации компьютера.

ASTRA ver. 4.01

Автор: Константин Кондаков
Размер: 387 Kб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
www.sysinfofab.com

История данной программы уходит корнями в глубокое прошлое. Когда по стране шагали 286-ые машины, а "четверка" считалась верхом технического прогресса, мне попал в руки программ с названием Informer. Помню, как она быстро определила конфигурацию моего тогдашнего компьютера. И сделала это точно. ASTRA — прямой потомок Informer'a. От программы-прародительницы остались лишь досовский интерфейс и отсутствие необходимости инсталляции.

Сейчас ASTRA успешно определяет все новые типы процессоров, материнских плат и других "железенок", установленных на вашем компьютере. Давайте теперь посмотрим, что же нам может предложить старый-новый знакомый.



Информация о системе: тут выводится общая информация. Тип и скорость процессора, версия Windows, тип монитора, тип звуковой карты и т.д. В разделе информации о процессоре вы получите исчерпывающие сведения о сердце вашей системы. Зайдя в раздел информации о PCI-шине, можно увидеть, что установлено в соответствующие слоты. Единственное замечание, ASTRA была уверена, что моя RivaTNT2 установлена в PCI-слот, а не в AGP. Хотя в разделе информации о виде карты все было определено верно.

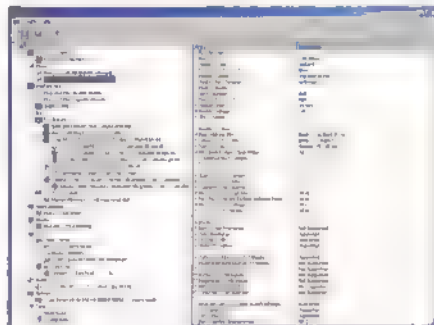
Первый недостаток утилиты, на мой взгляд, кроется в интерфейсе, который имеет допотоп-

но досовский вид. Зато ASTRA без проблем может работать на компьютерах, где не установлен Windows. Но покажите мне такие машины в наше время, на которых "он не". Второй очевидный недостаток — стоимость. За постоянное пользование вам придется раскошелиться на 19 долларов.

Рейтинг: 4/5

HWINFO 32 ver. 1.03

Автор: Martin Malik
Размер: 972 Kб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
www.hwinfo.com



Данная утилита с легкостью определяет абсолютно любую "железяку" вашего компьютера — это здорово. Но требует инсталляции это плохо, потому что программы подобного рода просто обязаны работать "чисто" (по запуску ехе-шника). Если у подобных программ есть система инсталляции — жди неприятностей. После того как программа будет установлена и вы попытаетесь ее запустить, вас вежливо попросят заменить один из системных файлов Windows на драйвер, поставляемый вместе с HWINFO. Если вы откажетесь его установить — программа откажется запускаться.

Довольно о грустном. Если необходимость что-то установить вас не смущает, то от работы с HWINFO вы не получите ничего, кроме удовольствия. Вам будет представлена исчерпывающая информация по каждой детали вашего компьютера. Все устройства перечислены на левой части экрана. Интерфейс программы очень напоминает "Проводник" в Windows, поэтому никаких сложностей у вас возникнуть не должно. Это вам не ASTRA с ее текстовым интерфейсом.

Особенностью и несомненным плюсом по сравнению с аналогичными программами HWINFO является умение выводить на экран информацию о температуре процессора и материнской платы в реальном времени. Также вы можете посмотреть данные о напряжении, подаваемом на процессор.

HWINFO, несмотря на проблемы с установкой, можно смело присвоить звание одной из лучших программ для определения конфигу-

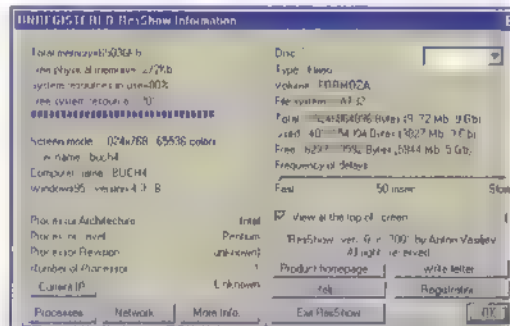
рации компьютера. Главные достоинства — удобство использования и очень точное определение характеристик. Ведущие недостатки — инсталляция и необходимость выложить некоторое количество вечнозеленых из кошелька за полноценное пользование.

Рейтинг: 5/5

ResShow ver. 3.0

Автор: Антон Васильев
Размер: 300 Kб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: RUS/ENG
www.df.ru/~topcat/resshow3

Несмотря на то, что ResShow имеет очень маленький размер, возможностями она обладает большими. Несколько разных программ в одном флаконе! После запуска вы увидите рядом с часами на панели задач букву "M" — это и есть утилита. Для того чтобы получить информацию о системе, щелкните левой кнопкой мышки по букве — откроется доступ к меню. ResShow выводит стандартную информацию, которая позволяет узнать тип файловой системы, количество дисков и их характеристики, размер оперативной памяти, тип и производительность процессора, а также степень его загруженности, текущий IP-адрес данного компьютера, версию BIOS, тип системной шины, название материнской платы и ее производителя. Помимо этого, программа предоставляет целый ряд других очень важных сервисов, которыми прочие утилиты подобного рода нас не балуют. Например, вы можете наблюдать в реальном времени загруженность памяти компьютера и при необходимости освободить нужное ее количество. А как насчет возможности автоматически удалять с диска все временные файлы? ResShow может работать вашим личным шпионом, докладывая, кто был и



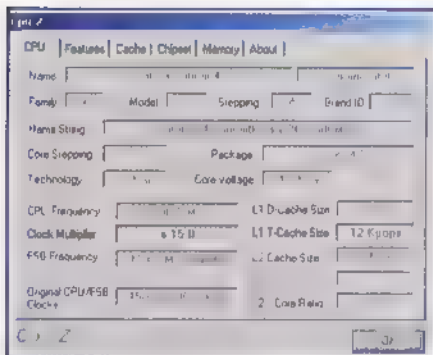
что проделывал за клавиатурой вашего компьютера в ваше отсутствие. Ну а уж возможность узнать давно забытый пароль, скрытый звездочками, — предел мечтаний любого юзера-склеротика (которых 95% от общего числа юзеров).

Отличная программа, и цена в 15 долларов за полную версию — по моему личному мнению, небольшая плата за открывающиеся возможности.

Рейтинг: 4.5/5

CPU-Z ver. 1.1

Автор: Franck De cotre
Размер: 113 K6
Лицензия: Freeware
Интерфейс: ENG
www.cpubid.com



Как можно понять из названия, это программа выводит информацию не о всей системе, а только о процессоре и материнской плате. Утилита не требует установки и готова к работе немедленно после распаковки архива.

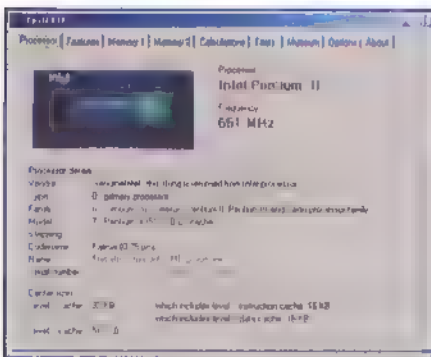
CPU-Z поможет вам точно узнать, что за процессор стоит в вашем компьютере. И не просто укажет его скорость, а предоставит исчерпывающую информацию о напряжении, давлении на ядро, о коэффициенте умножения, размере кэш-памяти первого и второго уровня. Кроме этого, программа расскажет вам о «материнке», выдаст информацию о типе платы и о ее основных возможностях. Что мне очень понравилось, так это то, что программа после определения типа материнской платы сразу же показывает адрес сайта, где можно скачать последнюю версию BIOS'a. Так что, любители пере-прошивать все и вся, эта утилита — для вас!

CPU-Z умеет выдавать краткий отчет о модулях памяти, установленных в компьютере. Кроме стандартной информации о количестве оперативки, вы можете узнать, какое напряжение подается на модули памяти, частоту, с которой на данный момент работает память, и другую техническую информацию. Особенностью утилиты является возможность работы на мультипроцессорных системах.

Рейтинг: 4/5

TestCPU ver. 0.96

Автор: Robert Smid
Размер: 583 K6
Лицензия: Freeware
Интерфейс: ENG
www.li.muni.cz/~xsmid4



Как и описанная выше программа, TestCPU в первую очередь предназначена для определения типа установленного на компьютере процессора. Программа также не требует установки. По своим возможностям программа очень похожа на CPU-Z, но отдаст предпочтение какой-нибудь одной из этих утилит сложно. Это — не конкуренты. Программы удачно дополняют друг друга.

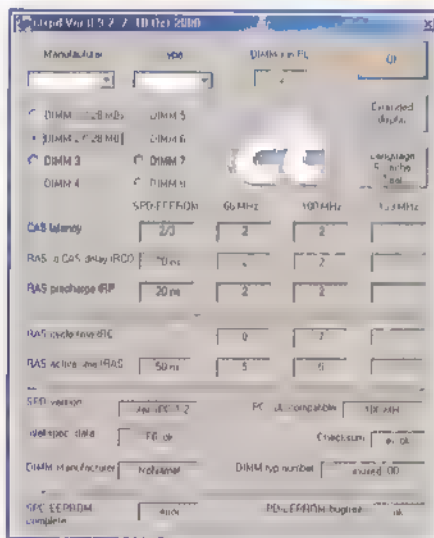
Основное отличие TestCPU от CPU-Z состоит в том, что оно тестирует только процессор. Хотя, как обычно, есть одно «но». В программу встроена функция Museum. Активировав это меню, вы сможете ознакомиться с историей развития процессоров. Здесь представлены данные начиная с Intel 386DX и заканчивая Intel Pentium 3. Вы сможете узнать о характеристиках всех процессоров, а также посмотреть их фотографии. Пустячок, а приятно и познавательно одновременно.

Если использовать TestCPU с CPU-Z совместно, то в графе рейтинга такого тандема можно было бы смело поставить оценку 5/5.

Рейтинг: 4/5

ctSPD ver. 0.9.2

Автор: Heise Software
Размер: 756 K6
Лицензия: Freeware
Интерфейс: ENG/GER
www.heise.de/ct/fp/ctspd.shtml



Программа для проверки и определения характеристик установленных на вашем компьютере модулей памяти. Нуждается в установке — плохо. Но никаких последующих настроек не требует — приятная неожиданность.

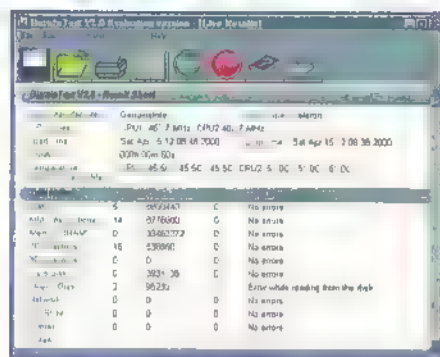
После запуска вы увидите главное окно программы, где будет представлена общая информация о типе установленного у вас модуля памяти. Также программа пытается определить производителя памяти, но получается это у утилиты довольно плохо. Причина в том, что в базе программы заложен небольшой список производителей. Если вам потребуются более полные сведения о памяти вашего компьютера — вызовите меню Extended display, тут можно получить исчерпывающую информацию по всем характеристикам модуля памяти. Но для неподготовленного пользователя эти данные будут сложны для понимания. ctSPD может выводить информацию о восьми модулях памяти одновременно. С одной стороны, в большинстве случаев хватает, с другой — неприятен сам факт ограничения по количеству (бывают, бывают в этом мире «момки» с поддержкой большого количества слотов под память). Впрочем, требовать слишком многого от полностью бесплатного продукта — стоит ли?

Рейтинг: 3/5

BurnInTest ver. 2.0

Автор: David
Размер: 852 K6
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
www.passmark.com

И напоследок расскажу вам про самую «убойную» программу этого обзора — BurnInTest. Она отличается от рассмотренных



выше утилит тем, что информация о системе определяется с «боем».

После установки программа определяет только скорость процессора, а вся остальная информация не показывается. Для того чтобы программа определила остальные компоненты вашего компьютера, нужно запустить тестовый режим. Вот тут-то и начинается самое интересное. Все тесты выполняются одновременно. То есть ваш компьютер будет работать в режиме полной загрузки системных ресурсов. При этом на экран монитора выводятся маленькие окошки, в которых отображаются результаты. И это — незабываемое впечатление. Компьютер начинает жужжать, трещать, попискивать и покрывать. Одновременно включаются дисководы, CD-ROM, винчестеры. Вся эта какофония звучит на фоне психоделических визуальных эффектов на мониторе, которые видны в окне тестирования видеокарты. Понятно, что все это представление зря не создано. Преимущество единовременного метода тестирования в том, что если у вас установлено какое-либо устройство с дефектом, то с вероятностью 90% этот дефект проявит себя (так как компьютер работает с полной нагрузкой).

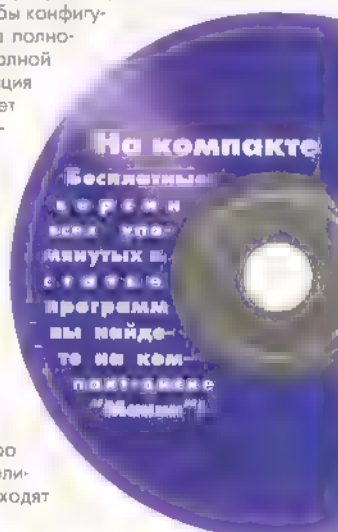
После того как ваш компьютер перенесет (если перенесет) все издевательства, BurnInTest выведет информацию о его компонентах. Если во время какого-нибудь теста произошла ошибка — вы это сразу же узнаете.

BurnInTest — программа для любителей экстрима во всех его проявлениях. Для определения точной конфигурации компьютера эта программа не годится, но зато вы проверите свой компьютер при максимальной нагрузке. Огорчает тот факт, что нельзя перевести утилиту в режим поэтапного тестинга. При наличии такой возможности рейтинг был бы существенно выше.

Рейтинг: 3.5/5

✓✓✓

Нет в природе программы, которая определяла бы конфигурацию компьютера полностью. Какой бы полной ни была информация отчета, всегда может возникнуть ситуация, когда тех данных, которые вам нужны, в отчете нет. Тогда приходится прибегать к помощи узкоспециализированных программ. Попробуйте поработать со всеми упомянутыми в статье программами. Только так вы быстро определите те утилиты, которые подходят именно вам.



"ни в одном из людских лиц нет той разумной уверенности, которая отличает человеческое существо. Мне кажется, что под внешней оболочкой скрывается зверь, и передо мной вскоре снова разыгрется тот ужас, который я видел на острове, только еще в большем масштабе."

Герберт Уэллс, "Остров доктора Моро".

По следам невиданных зверей

ВИВИСЕКТОР

Action Forms и Герберт Уэллс против Чарльза Дарвина

Весь прошлый век произведения Герберта Уэллса питали фантазию сценаристов и режиссеров. Каких только не было постановок и фильмов по его книжкам!..

Пришла пора старику Уэллсу проникнуть в новую сферу, им доселе неокученную.

В сферу компьютерных игр. Более того — экшенов.

Динозавры украинского игрового

Первую игру по Уэллсу (и отчасти по знаменитой радиопостановке Джеффа Уэйна) сделали еще в 1998 году War of the Worlds, она же "Война миров". Помните такое название? Весьма приличная была стратегия, кстати говоря. Но, увы, быстро забытая. Причиной тому стало то, что ее релиз пришелся на очередной бум RTS, и она банально затерялась в общем потоке, несмотря на более чем положительные отзывы в прессе.

Попытку "компьютеризации романов Уэллса" номер два предпринимает в настоящее время украинская команда Action Forms, некогда прославившаяся благодаря первому славянскому Quake-подобному экшену — Chasm: The Rift. Помнится, в далеком 97-м в него рубились все подряд — каждому интересно было посмотреть на "украинскую Кварку".

Chasm являлся вполне достойным представителем жанра, не лишенным недостатков, но вместе с тем и содержавшим поразившие воображение элементы, к каковым в первую голову нужно отнести потрясающие по исполнению модели противников.

Однако Action Forms не стали развивать идею, а вместо этого полностью переключились на свеженькое направление — возникшее вместе с феноменальным успехом симулятора охоты на оленей по имени Deer Hunter. Наверняка все вы о нем слышали. Редкостная фишка (не побоимся этого слова), имевшая безумный коммерческий успех, причем не у геймерского люда, а преимущественно у тех, кто в нормальные игры, собственно говоря, и не играет. Причем — одной из немногих стран, где Deer Hunter не пользовался особой популярностью, была Россия.

Зато в России немалым успехом пользовался симулятор охоты на динозавров, называвшийся Carnivores, сделанный Action Forms и являющийся единственным достойным представителем жанра охотничьих симуляторов! Больше того — единственным охотничьим симом, получившим положитель-



ные отзывы в компьютерно-игровой прессе. И самое главное — единственным охотничьим симом, в который играл геймерский народ. Впечатляет?

Несомненно — особенно первая часть. Так как последующие представители серии Carnivores уже продемонстрировали стагнацию, идейный и технологический застой. И про студию Action Forms начали забывать.

Но сейчас, похоже, нам вновь предстоит с ней вспомнить. Украинцы представляют миру свой новый проект Vivisektor: Creatures of Dr. Moreau (в русском варианте — "Вивисектор. Существа доктора Моро").

Это более чем необычный проект. Навеваяющий смутные ассоциации с охотами серии Carnivores... Впрочем, как показало взятое нами интервью и гневные протесты представителей Action Forms, про эти ассоциации смело можно забыть: общего между Carnivores и "Вивисектором" ровно столько же, сколько

Столько же, сколько может быть общего между охотничьим симулятором на открытых пространствах и экшеном на открытых пространствах. Причем — судя по всему, убойным экшеном.

Остров доктора Моро. Двадцать первый век

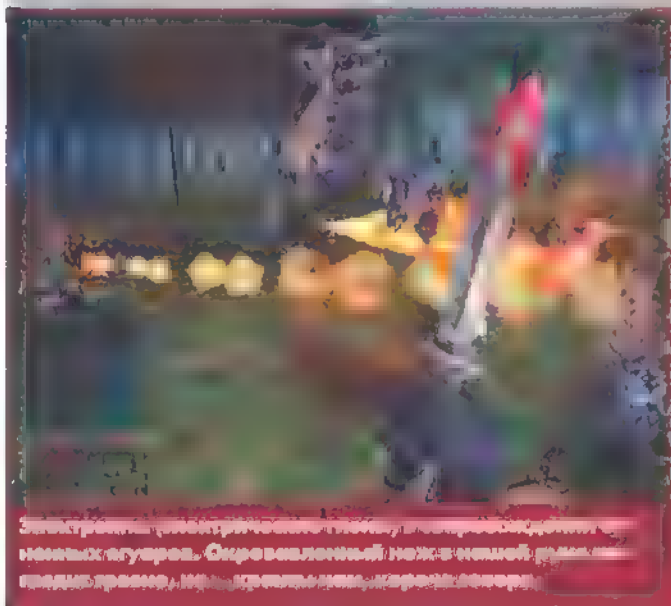
Вивисекция 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000

Как вы видите, материал опубликован не в "Rulezz&Sux", а в "Территории разлома". О чем это говорит? Совершенно верно — о том, что перед вами не просто статья серии "R&S В разработке", а интервью.

Иначе говоря — перед вами вопросы, с которыми я, не захотев до востыпания информации на игровой сайте, обратился в Action Forms. И лаконичные четкие ответы, данные Андреем Шараневичем и Алексеем Тугаенко, представителями Action Forms. Которых, пользуясь случаем, не премину благодарить за терпение и такт, проявленные в особо каверзных моментах интервью.

[И]: Почему в то время после выпуска весьма достойного экшена — Chasm: The Rift вы решили обратиться к симуляторам охоты?

[AF]. Серия Carnivores была успешной и вполне себя оправдала. Переход от Chasm к симуляторам охоты был чисто коммерческим ходом.





Тем не менее, мы сделали серию качественных во всех отношениях игр, которые были весьма неплохо оценены как пользователями, так и игровыми изданиями

[И]: Как и когда родилась идея "Вивисектора"?

[АФ]: Это произошло абсолютно спонтанно. После закрытия проекта Duke Nukem: Endangered Species мы решили вернуться в жанр Action. Поскольку всех нас буквально тошнило от игр об алиенах, демонах и террористах, мы решили использовать вместо них модифицированных животных. Как нельзя лучше для этого подошла тема книги "Остров доктора Моро".

Что касается Уэллса — это классика, вечная ценность, которая всегда будет жить в мире, и неважно, в каких проявлениях — будь то книги, фильмы или игра, созданная по сюжету произведения. Кроме того, "Остров доктора Моро" — просто интересная тема, особенно в таком необычном, новом для нее освещении.

[И]: Чем вызвано то, что вы решили перенести время действия на сто лет вперед по отношению к событиям, описанным в романе Уэллса?

[АФ]: Дело в том, что мы не старались с точностью скопировать события, которые описаны в произведении Уэллса. Тем более что попытка сделать игру о XIX веке накладывает большие ограничения. Поэтому мы попытались связать события, произошедшие сто лет назад, с нашим временем.

Завязка такова: вы попадаете на остров Наубл, место, где происходили события романа. Оставшись без каких-либо средств для выживания и далеко от цивилизации, вам остается только начать исследовать этот потерянный мир. Постепенно вы начинаете понимать, что этот остров не так уж необитаем. Вот уже сто лет, как он служит полигоном для биологических исследований

Разработчики из Action Forms следующим образом описывают мир "Вивисектора"

"1887 год. Маленький необитаемый вулканического происхождения островок Наубл в Тихом океане на запад от Эквадора. Пожилой человек, "выдающийся ученый-физиолог, хорошо известный в научных

кругах богатством своего воображения и резкой прямоотой взглядов", был изгнан из Англии за смелые, но омерзительные эксперименты над животными. Его зовут Моро. Отстранившись от цивилизованного мира, он продолжил свою работу на этом одиноком островке. Нарушая основополагающие принципы природы, его труд был направлен на создание новых форм живых существ. Используя тело животного как исходный материал, он старался переделать его в некое существо, которое будет выглядеть, вести себя и чувствовать, как человек. Долгие годы проб и ошибок были потрачены на воплощение в жизнь единственной меч-

ты — создания нового общества, непорочного и совершенного. Добившись выдающихся результатов в придании человеческого облика этим существам, Моро совершенно упустил из виду другое: их измученные тела сохранили свои души, рожденные дикой природой. Разрываемые внутренним противостоянием, эти искусственные создания не смогли долго сдерживать свою животную сущность. Заточенная в чуждую оболочку, она рвалась на волю. И этот день настал: доктор Моро стал добычей своих собственных созданий. "Дом страданий" превратился в руины.

В 1891 году этот островок посетило английское военное судно "Скорпион". На берег был высажен отряд, который, однако, не обнаружил там ничего, кроме нескольких необычных белых мотыльков, а также свиней, кроликов и крыс странной породы. Ни одно из животных не было взято на борт, так что главное в этой истории осталось неизвестным.

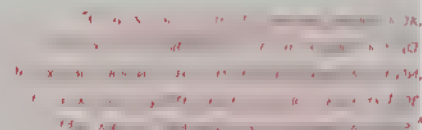
Позже некоторые газеты утверждали, что остров попал под пристальное внимание военного ведомства, но эта версия, к сожалению, так и осталась слухом, не получившим официального подтверждения."

Далее легким мановением кисти разработчики переносят нас на сто лет вперед. Точнее, чуть меньше, чем на сто. Но это уже арифметические частности. Итак.

*1 Февраля 1987 года, сто лет спустя

Волею судьбы вы попадаете на остров Наубл. Находясь без средств к существованию и далеко от цивилизации, вам ничего не остается, кроме как начать исследовать этот потерянный мир. С течением времени вы начинаете понимать, что эта неизвестная земля не так уж и необитаема: вот уже сто лет она служит полигоном для испытаний новейших биологических технологий. По мере продвижения вглубь территории в поисках помощи у вас не остается сомнений в том, что вы выбрали самое неудачное время, чтобы ступить на эту проклятую землю."

"ЭТО НЕ СИМУЛЯТОР ОХОТЫ"



Любимыми (в тройных кавычках) вопросами для разработчиков были вопросы о том, в какой степени "Вивисектор" является симулятором охоты. Видимо, я был далеко не первым, кто, поглядев на скриншоты, утвердился в мысли, что перед нами тот же самый Carnivores, только с мутировавшими пантерами да ягуарами вместо древних трицератопсов, стегозавров и тиранозавров. Ведь действительно в Carnivores на тиранозавра охотились мы — но стоило ему узреть нас, как уже не мы охотились на него, а он радостно бежал к нам с намерением позавтракать.

И ведь завтракал, зорраза — с таким заразительным аппетитом, что самому хотелось на кухню отправиться, перекусить.

Ну и чем же тогда "Вивисектор" отличается от Carnivores, кроме того, что теперь мы охотимся на чертову уйму мутировавших зверей, которые вполне могут нас сцарапать, но при этом не обладают пуленепробиваемыми характеристиками тиранозавра, с которым ты либо "попал ему в глаз, либо попал ему в желудок"?



Видимо — отличается **"ЭТО НЕ СИМУЛЯТОР ОХОТЫ"** — цитата из нашего с ними интервью. Размер букв сохранен. Ладно, ладно! Да пусть себе не является, я разве против. Но — как сами разработчики объясняют мне и всем остальным, почему **"Вивисектор"** не является идейным и духовным наследником **Carnivores**?

[И]: По жанру — это все-таки больше экшен или симулятор охоты? Лично мне **"Вивисектор"** показался скорее охотничьим симом в оболочке экшена, а на одном из западных сайтов я встретил сравнение **"Вивисектора"** с **Serious Sam**. Обоснованы ли подобные параллели?

[AF]: **"Вивисектор"** никоим образом не является симулятором охоты. Это чистой воды экшен с небольшим содержанием элементов RPG. В игре действительно присутствуют сцены массового уничтожения монстров, но это не деловит ее копией **Serious Sam**. В игре будет более чем достаточно вполне оригинальных деталей, присущих исключительно ей.

Вот так вот, коротко и лаконично. И еще — цитата из интервью **Action Forms** одному западному игровому portalу:

"Мы хотим сделать очень динамичную, порой веселую аркадную игру. Многие разработчики пытаются привнести чересчур много реализма в свои игры, и в результате вам приходится постоянно сидеть в укрытии, опасаясь лишней раз вздохнуть — иначе вас тут же убьют. Мы предпочитаем игры, ориентированные на действие. Кроме того, мы долго занимались симуляторами охоты — так что не думайте, будто **"Вивисектор"** окажется игрой, где все время надо красться и от кого-то прятаться."

Технологии Дома страданий

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР
ДЖОН ДУК
ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ
ДЖОН ДУК

Таким образом, по замыслу **Action Forms**, перед нами предстанет чистой воды экшен, более того — с элементами RPG, и при этом вобравший в себя элементы симуляторов охоты — но ни в коем случае не с точки зрения копирования таковых элементов. И ведь действительно — получается крайне оригинальный проект, не имеющий аналогов в мире! А как обстоит дело с технической реализацией?

[И]: Движок **AtmosFear engine** представляет собой доработанную версию движка **Carnivores** — или это абсолютно новая технология?

[AF]: Движок **"Вивисектора"** сравним по возможностям и по техническим характеристикам с другими современными движками. Характерной его особенностью является гибкая, независимая от платформы и простая в использовании система скриптов с широким спектром применения (начиная от интерфейса игры и заканчивая управлением игровыми событиями). Мы попытались объединить в нем все лучшее, что уже было создано на сегодняшний день. Это абсолютно новый, ушедший далеко вперед по сравнению с **Carnivores** движок. В отличие от предшественника, он позволяет создавать не только открытые территории, но и выстраивать внутреннюю геометрию комнат и коридоров.

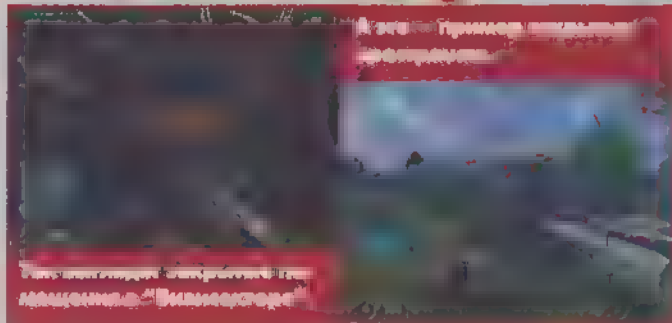
Первоначально движок разрабатывался для проекта **Duke Nukem: Endangered Species**, который 3D Realms заказала у **Action Forms**. Но заказ на охотоподобную игру про Дюка отменили (к счастью для всех его поклонников), а движок — остался. Быть может, именно это событие послужило почвой, на которой заколосилась идея **"Вивисектора"**.

Когда она созрела, программисты **Action Forms** доработали код движка, и теперь он готов поспорить технологической мощью с лучшими западными аналогами. По крайней мере, так говорят те, кто видел игру в действии. Да и по скринам можно сделать кое-какие выводы. У **Action Forms** колоссальный опыт по оживлению трехмерных моделей и разработке открытых трехмерных пространств — три года с **Carnivores** не прошли даром!

Структура **AtmosFear engine** позволяет обходиться без нудных подзагрузок — весь остров сразу загружается в память, и бегайте себе сколько влезет. Весьма ценное качество для подобного рода игры.

[И]: Нередко в играх с большими открытыми пространствами сильно страдает проработка интерьеров помещений. Что вы можете сказать по этому поводу относительно **"Вивисектора"**?

[AF]: Наши дизайнеры одинаково скрупулезно относятся к созданию как открытых, так и закрытых пространств. Благо движок не ограничивает их в этом нелегком деле. Его вполне можно использовать для создания игр, события которых происходят в замкнутых пространствах. Качество интерьеров при этом отличное и по многим характеристикам лучше, чем в большинстве чисто "коридорных" игр. Впрочем, качество интерьеров скорее зависит от таланта дизайнера, чем от движка.



[И]: Упомянулось, что игрока ждет полная свобода перемещения по миру игры. Означает ли это, что будет позволено абсолютно все — от покорения горных вершин до спуска на дно рек?

[AF]: Ограничений действительно практически нет, поэтому каждый найдет в игре что-то для себя. В процессе разработки мы старались максимально приблизить игровой мир к реальности. Поэтому, если вы хотите взобраться на гору или спуститься на дно реки — без проблем!

[И]: А три зоны острова Ноубл — это три эпизода игры?

[AF]: Мир **"Вивисектора"** представляет собой остров, логически разбитый на множество огромных уровней. Три зоны острова Ноубл — это и в самом деле три эпизода игры, каждый со своей историей и персонажами.

Внешний периметр был построен в 1907 году с целью создания военной силы на основе модифицированных земных животных. Но эксперимент провалился и был закрыт в 1945. Однако заброшенная область, включая разрушенные экспериментальные комплексы, стала пристанищем для подопытных — так называемых **ModBeasts**.

Внутренний периметр, построенный в период с 1945 по 1972 годы, населен интеллектуальными солдатами (**Humanimals**), способными принимать самостоятельные тактические решения, но слишком свободолюбивыми и непослушными, чтобы использовать их в качестве военной силы. Именно поэтому в начале семидесятых разработки были практически заморожены, хотя некоторые исследования продолжают и по сей день.

Дом Страданий был построен в 1972 году. Основная задача — создание идеальных солдат **OverBrutes** при помощи секретных биологических и кибернетических технологий с использованием неорганического интеллекта. Эта часть острова стремительно развивается и считается перспективной.

Каждый эпизод состоит из четырех секторов (уровней), выполняющих определенную задачу в общей инфраструктуре острова.

[И]: Чего и кого должен опасаться игрок в своих путешествиях по острову? Из каких невиданных монстров состоит "зоопарк" **"Вивисектора"**?

[AF]: Герой попадает на остров, на котором проводятся биологические опыты над животными — в частности, на территории, которые уже давно никем не контролируются. Опасаться есть кого, уж поверьте. Описывать монстров бесполезно — у наших художников очень богатое воображение, поэтому весьма уместно поговорка: "Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать".



Денис Марков
k1ar@xmail.ru

СДЕЛАЙ ЭТО БЫСТРО!

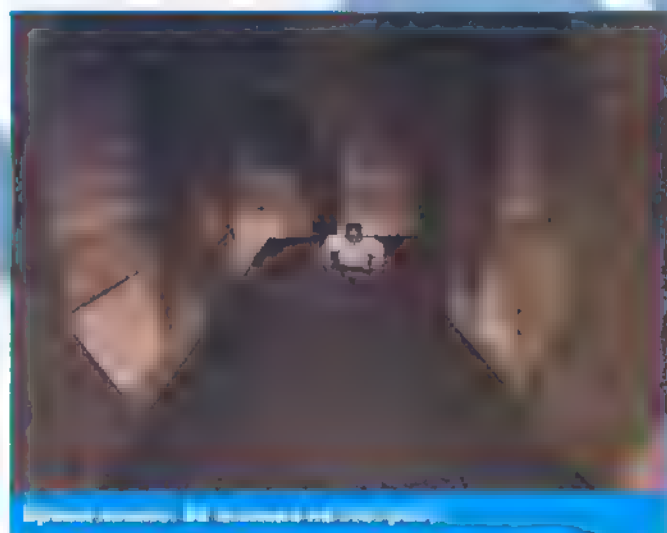
Quake Done Quick: спринт с препятствиями

Скажите, как быстро вы можете пройти первый Quake? День? Два? Неделя? Как то раз мы с коллегой OperKOT'ом решили погонять "Кваку" в кооперативе. Задумано — сделано. Сели вечером. Встали утром. Прошли. За каких-то десять часов. Ну, плюс-минус. Получили массу удовольствия. А знаете ли вы о том, что на земле существуют люди, способные сделать это за 12, тридцатью двенадцать минут? Пробежать насквозь всю игру. Получить от этого не просто удовольствие, а ни с чем не сравнимый кайф. Который, впрочем, не столько от прохождения, сколько от сознания того, что ты — лучший. Что быстрее — не может никто. Что быстрее — просто невозможно. Или возможно: улучшить рекорд на несколько мгновений. Вывернуть у игры доли секунды. Еще немного. Еще чуть-чуть. Вы читали "Кратчайший путь для миссис Тодд" Стивена Кинга?

Когда-нибудь они будут делать это за пару минут. Вот увидите.

Олег Полянский, редактор "Мани"

Quake done Quick — это целая тусовка "бегунов". Существует она давно, и на сегодняшний день сосредоточена вокруг двух сайтов: Quake done Quick (www.planetquake.com/qdq/) и Speed Demos Archive (www.planetquake.com/sda/).



Нам удалось побеседовать с одним из самых видных людей сообщества — Стефаном Швун, автором сайта QdQ. Предлагаем вашему вниманию интервью.

Игромания [И]: Расскажите, пожалуйста, о появлении QdQ-сообщества. Когда это произошло, чья это была идея?

Стефан Швун [СШ]: Впервые соревноваться в скоростном прохождении тех или иных уровней люди начали еще во времена Doom. Кстати, и до сих пор многие "бегуны" остаются приверженцами этой игры. Что же касается "Квайка", то это началось приблизительно в июле 1996 года, сразу же после релиза игры. Основоположителем был Йонатан Доннер — именно он первым записал демку быстрого прохождения первого эпизода игры.

[И]: Как много людей принимают постоянное участие в деятельности QdQ?

[СШ]: Сложно сказать — многие уходят, многие приходят, а некоторые из ушедших возвращаются. Включая тех, кто выкладывают свои демки на SDA, нас в разное время было от 10 до 40 человек.

[И]: Думаю, читателям журнала было бы интересно совершить экскурс в историю и узнать о ваших первых проектах.

[СШ]: Сначала, само собой, был Quake done Quick. В его записи, кстати, принимал участие упомянутый выше Йонатан Доннер вместе со своими друзьями. Чуть позже появилась запись Quake done Quicker — нам удалось почти на две минуты улучшить предыдущие результаты. В 1998 году мы выпустили наш, без сомнения, лучший проект — Scourge done Slick. Как видно из названия, это был скоростной пробег по уровням неизвестного аддона для Quake.

[И]: Почему вы этим занимаетесь?

[СШ]: Черт, да потому, что этому парню из Quake и Quake II постоянно необходимо спасать мир! А иногда и своего домашнего шамблера (запись Quake done Quick предварял ролик, в котором злые силы похищали домашнего животного главного героя — соответствующим образом стилизованного шамблера).

[И]: А если вдруг рак на горе свистнет, и я смогу пройти какой-то уровень быстрее, чем это сделали ваши ребята?

[СШ]: Какие проблемы? Присылайте демку, и мы выложим ее на нашем сайте в разделе "Improvements".

[И]: Как долго занимает у игрока подготовка к записи демки? И в чем состоят основные сложности?

[СШ]: Как бы глупо это ни звучало, главное — найти правильный маршрут. Важно прохождение каждого коридора, каждого поворота. Иногда можно выбирать из нескольких способов прохождения — тут уже все зависит от игрока.

[И]: Есть ли какие-то запреты для игроков насчет того, что они могут использовать, записывая демо?

[СШ]: Основной принцип — разрешено все, что не меняет способностей персонажа. Нельзя менять гравитацию, скорость бего. А все остальное — сколько влезет.

[И]: Традиционный вопрос — каковы ваши планы на будущее?

[СШ]: На данный момент мы работаем над несколькими проектами. Самый сложный из них — скоростной забег по первому "Квейку" на уровне сложности Easy. Представляете, теперь мы сделали это за каких-то... эээ, нет, я не скажу время. Когда состоится релиз проекта, тогда и узнаете. Мы очень долго над ним работаем, и единственное, что я могу сказать — это действительно круто!

[И]: Спасибо огромное за интервью, и успехов. Черт побери, без вас Quake-сообщество было бы совсем другим!

[СШ]: .))

Добавлю от себя: это надо видеть! Quake, пройденный за 12 минут, Quake II, на пробег по уровням которого ушла 21 минута. Смотришь и не веришь своим глазам. Демки вызывают неописуемый восторг даже у бывалых квейкеров — что уж говорить о новичках! Выверено каждое движение, каждый выстрел: тут удачный ракетджомп, тут пробка по головам врагов. Главная заповедь игроков, как быстро вы бы ни прошли уровень, всегда существует способ сделать это быстрее. Вот почему уже выпущенные проекты постоянно дорабатываются, и авторы двух вышеупомянутых сайтов время от времени выкладывают на всеобщее обозрение новые версии прохождения старых игр. Улучшения могут достигаться за счет любой мелочи, чуть по-другому двинул мышью — выиграл десятую долю секунды. Но запись каждого уровня (подчеркиваю: не всей игры, не эпизода, а просто одной карты) у участников проекта уходит до нескольких недель (потом все записанные демки склеиваются в одну). Но результат того стоит. Несколько лучших демок лежат на нашем компакт-дискете. Посмотрите — не пожалейте! ■



КРЕПЕ В РУБЕ ВЕ СЪКРУЩЕИ АНДОВ ОУЖИ
ЧЕОБАС СЪМЪ СЪИ СЪИЩЕИ КЪ СЪОБЪ ПАРСО
И ЧЕРНЪСЪ ГРЕИЩЕИ ВЪЖЕТУ СЪОМУ БСО

- ПОТЕРЯЮЩИЕ ТЕРЯЮТ ЖИЗНЬ И СПОСОБНОСТИ НАВЕЩАЮТ ОЖУЖАЮЩИЙ МИР, КОТОРЫЙ ПОГРУЖИТ ВАС В НАСТОЯЩИЕ ЭПИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ
- БЫСТРАЯ И ГИБКАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ В АПРЕЛИ СЕРФИНГА И ЛАНД-СЛАЙД
- БОЛЕЕ 300 УНИКАЛЬНЫХ АНИМИРОВАННЫХ СТИЛей ВЫБРАТЬ И РАСКРАШИВАТЬ ЗАКАМКАМИ
- КАЖДАЯ РАСА ОВЛАДАЕТ СВОЕЙ СОБСТВЕННОЙ УНИКАЛЬНОЙ КАМПАНИЕЙ, КОТОРЫЕ РАССКАЖУТ ИСТОРИЮ ПРОИСХОЖДЕНИЯ С РАЗНЫХ ТОЧЕК ЗРЕНИЯ
- ПОДДЕРЖКА ДО 4х ОДНОВРЕМЕННО ИГРОЮЩИХ ИГРОКОВ ПО СЕТИ И ЛАНД-СЛАЙД
- РЕДАКТОР КАМПАНИИ ПОЗВОЛИТ ВАМ СОЗДАТЬ ИМЕННО ТАКУЮ КАМПАНИЮ, КОТОРУЮ ВЫ ХОТИЛИ ВЕСЕЛА ПРОЙТИ
- РАВНОЕ СУЩЕСТВУЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕНОСА УЖЕ ИМЕЮЩИХСЯ РАЗЛИЧНЫХ ЛУДОВ В ИГРОЧНО-ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РЕЖИМАХ ИЛИ В СОЗДАНИИ ИГРОЧНО-КОМАНД
- АДСКО-ОЧНОЕ НОВАЯ СИСТЕМА СОБЫТИЙ РАЗНООБРАЗИТ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ТАКОЕКО, ЧТО ВЫ ЗАХОТИТЕ ПРОЙТИ ИГРУ ОТ НАЧАЛА И ДО КОНЦА, ПРИЧЕМ НЕ ОДИН РАЗ
- СИЛЬНЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ПОЗВОЛЯЕТ СДЕЛАТЬ ГЕРМАНОВ КОМУ-ТО ДИНАМИЧНЫМ



©2002 «Рособонит-М», ©2002 «Strategy First», ©2002 «Axel Trice»

© 2000 by Gordon and Breach Science Publishers, Inc. All rights reserved.

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

[illegible]

100

19 Октября 1904

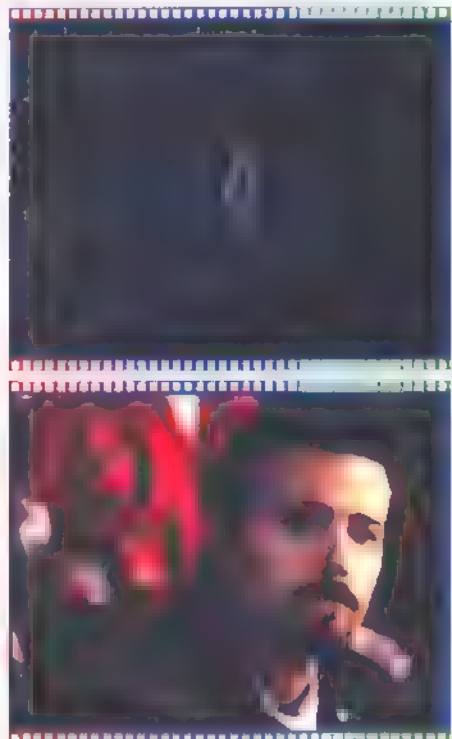


ВЕЛИКОЛЕПНАЯ СЕМЕРКА

В последнее время компьютерные игры находятся под пристальным вниманием воротил киносинематографии. Стоит игре стать хитом, стоит ей занять первое место в NPD Intellect и киношники начинают прикидывать, может ли из нее получиться фильм. Хороший или плохой — не так уж и важно, главное, чтобы доход принес. Дошло до того, что даже из *The Sims* предприимчивые обитатели Голливуда надумали сотворить кино. Мол, живет себе обычная американская семья, а на них сверху смотрят два божка. Ну и подкидывают проблемки.

Существует множество игр, достойных того, чтобы по их мотивам сняли полнометражный художественный фильм, однако некоторые из них достойны в особой мере. Именно о "лучших из лучших" и будет рассказано в данной статье-фантазии. Мы попытались представить, что бы получилось, если бы киношники взялись за съемки мировых игр-хитов. Представляем вашему вниманию "Великолепную семерку".

1. Half-Life



Суть дела: Долгое время (разумеется, по меркам игровой индустрии) в мире не существовало более кинематографичной игры, чем *Half-Life*. Обычно создатели action-шедевров ограничиваются лишь сюжетными набросками, принося диалоги и неожиданные повороты событий в жертву безостановочному "мочилову" и атмосфере. *Half-Life* выгодно отличался от своих собратьев. Не уступая *DOOM* и *Quake* по геймплею, *Half-Life* радовал душу и сердце крепко сбитым сюжетом. Гордон Фримен, конечно же, не сумел догнать по харизматичности Дюка Ньюкема и Лару Крофта, однако полюбился и запомнился.

Руководство компании *Sierra* само поняло, какое чудо попало ей в руки, и задумалось о создании фильма по мотивам. Вспомните недав-

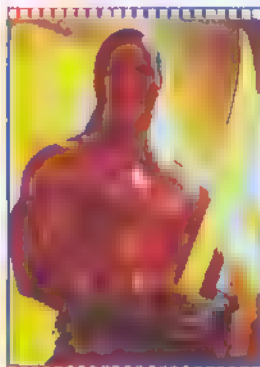
ний пресс-релиз *Sierra*, в котором фанатов *Half-Life* просили подумать над вопросом, хотели бы они увидеть фантастический боевик, созданный на основе любимой игры, и кого бы рекомендовали на главную роль. С тех пор прошло уже несколько месяцев, *Sierra* молчит. Видимо, крепко призадумались.

А ведь фильм может получиться отличным. Возможно, сюжет игры не слишком оригинален для кино, однако при желании из *Half-Life* можно изготовить конфетку. Шансы увидеть фильм на большом экране многократно увеличатся, если *Sierra* наконец-то примет за разработку сиквела. Служи о нем бродят уже пару лет, но официального анонса пока не поступало.

Возможный исполнитель главной роли. Здесь в суперменах нет нужды. Фримен все-таки не спецназовец, а обычный ученый, оказавшийся в затруднительной ситуации. На роль Гордона вполне сойдет Бен Аффлек.

Возможный режиссер. Не вижу других кандидатур, кроме немца Пола Верхувена. "Звездный десант" — отличная рекомендация, Пол справится.

2. Diablo



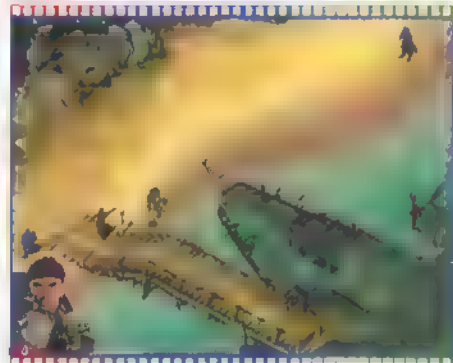
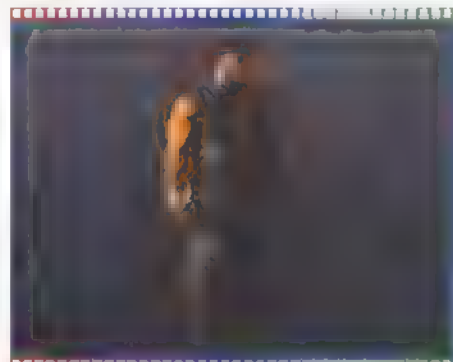
Суть дела. Ставить десять к одному, что рано или поздно *Diablo* экранизируют. Иначе с чего *Blizzard* так отчаянно сражался с кинокомпанией *New Line Cinema* за название. Фильм уже в планах, дожидается своего часа. Что касается художественного воплощения, то здесь возможны варианты. Опять-таки ставлю десять к одному, что главным героем будет Варвар, этакий Конан. С ним возни меньше. Не надо разжевывать народу, кто он такой и на что способен, да и в плане экшена фильм не пострадает. Меч в руки — и бегом в подземелье, порядок наводить. Впрочем, велика вероятность того, что в кино Варвар станет во главе партии борцов за мир во всем мире и в ней найдется местечко и для Поладина, и для Некроманта, и для Амазонки.

Возможный исполнитель главной роли. Означно, на главную роль нужен качок, да понакачанней. Шварценеггер уже в предпенсии-

ном возрасте, поэтому не подойдет. Сгодится рестлер Рок, хорошо проявивший себя в "Мумия возвращается" и являющийся одним из основных претендентов на роль Дюка Ньюкема.

Возможный режиссер. Стивен Соммерс. После коммерческого успеха двух частей "Мумий" под фамилию Соммерса выделяют какой угодно бюджет (а на *Diablo* грех жалеть денег). Кроме того, Стивен — мастер крупномасштабных батальных сцен. Одним словом, незаменимый человек.

3. Commandos



Суть дела. Снять фильм по *Commandos*? А по чему бы и нет? Единственное, что мешает говорить о *Commandos* как об очевидном претенденте на киноленты, — ограниченный успех второй части. Да, игра удалась и имела успех, как у критиков, так и у фанатов оригинального проекта, но уровень продаж не зашкаливал, и в первой десятке *Commandos* не задержались. Что же касается самого материала для фильма, то он имеется и в достатке. Тема второй мировой войны нынче в фаворе у режиссеров, сюжет также намечается не из "дохлых". Имена героев известны, миссии сложны и вполне сойдут за невыполнимые, потенциальная зрительская аудитория у фильма имеется. Казалось бы, хоть сейчас снимай. Подождем?

Возможный исполнитель главной роли. Трудно предсказать. По степени пафосности на роль главы диверсионной группы вполне годится Томми Ли Джонс, однако он уже не в том возрасте, чтобы играть морских пехотинцев. Хотя.

Возможный режиссер. Кто у нас тут из баталистов имеется? Хорошо бы, конечно, заполучить в режиссерское кресло Спилберга, обожающего тему второй мировой, да разве он так просто согласится? Ридли Скотт недавно снял отличный военный фильм, который номинировали сразу на несколько "Оскаров", однако он тоже человек занятой.

4. Thief



Суть дела: Из Thief может получиться отличный фильм. Во-первых, серия имела огромный успех, хотя и не спасла от банкротства Looking Glass Studios. Во-вторых, полным ходом идет разработка третьей части, которую ждут от Ion Storm с тем же нетерпением, что и Deus Ex 2. Прибыльность и популярность Thief 3 очевидна и ни у кого не вызывает сомнений. Сюжет "Вора" хорош и крепок, масса интриг, неожиданных поворотов и сложных заданий. Есть где развернуться фантазии сценаристов.

Возможный исполнитель главной роли: Рассел Кроу. Кроу, конечно, сложно представить в качестве Гаррета, но вполне возможно. В конце концов, Рассел силен физически, но не убог, не лишен интеллекта, красив и любим народом. От такого вора народ не откажется, волон повалит в кинотеатры.

Возможный режиссер. Сложно сказать, кого из голливудских небожителей заинтересует такой проект, ведь он не прост для исполнения. Может быть, попробоват Дюна МакТирнана? Его "Тринадцатый воин" с треском провалился в прокате, однако потенциал у Дюна хороший.

5. Deus Ex



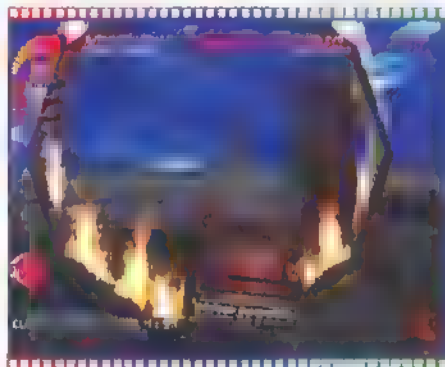
Суть дела: Deus Ex — игра, не нуждающаяся в представлении. В нее играли все или почти все. Однозначный хит, талантливо сделанный Ion Storm. Снимать

Deus Ex надо с размахом, но фильм не должен превратиться в заурядную стрелялку. Здесь видится этаким "боевик для умных людей" а-ля "Матрица". То есть, чтобы с драйвом, но и чтобы было над чем поразмыслить на досуге.

Возможный исполнитель главной роли. Киану Ривз. После "Матрицы" Ривз почти что стал символом киберпанка. Интеллектуал, но сдачи не дает без раздумий и очень больно. Одеваемся только в кожу, суем оружие во все имеющиеся карманы, тщательно продумываем план действий — вот он, агент Дентон.

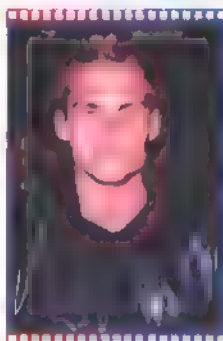
Возможный режиссер: Братья Вачовски. Никто не говорит, что из Deus Ex надо делать вторую "Матрицу". Просто Вачовски большие умники, которые знают, как снимать зрелищное кино и не потерять сюжет за водопадом спецэффектов. Правда, поговаривают, что Вачовски настолько погразли в "Матрице", что, помимо двух сиквелов, собираются снять еще и три приквела (рассказать, что было до того, как Нео попал за белым кроликом).

3. Carmageddon



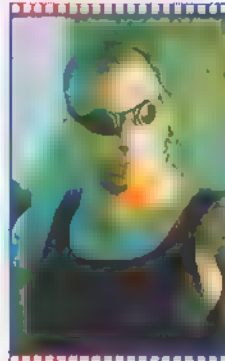
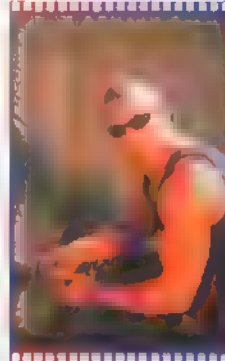
Суть дела. Ага, наконец-то я сумел вас удивить! Скажете — что же здесь снимать, в игре нет даже намеков на сюжетную линию. В принципе, вы правы, но в современном кино уже давно важнейшим элементом успеха является не сюжет, а "буря и натиск". В случае с Carmageddon — драйв. Вспомните "шедевр" Саймона Уэста "Лара Крофт: Расхитительница гробниц" и сообщите мне, дураку, много ли сценаристы взяли из игры? То-то же. В случае с Carmageddon я просто вижу некий футуристический боевик о гонимых баях без правил. Забава транслируется на весь мир, гонимые шоу — преступники, которым нечего терять. Главный герой — полубезумный драйвер, мечтающий вырваться на свободу. Ну как, впечатляет?

Возможный исполнитель главной роли. Шон Остин Скотт. Вы такого, может быть, даже не помните по имени, но лицо его вам наверняка примелькалось. Ни одна мало-мальски значимая молодежная комедия, снятая в последнее время, не обошлась без него. "Американский пирот", "Где моя тачка, чувак", "Дорожное приключение" — он повсюду. Критики поговаривают, что у парня неплохой потенциал, причем не только для комедийного жанра. Мол, "Чуваку давно пора за баранку крутой тачки" (с) кто-то из великих.



Возможный режиссер. Случайно не помните, кто снял "Форсаж"? Правильно — Роб Коэн. Отличный режиссер для Carmageddon.

7. Unreal



Суть дела: Unreal — одна из самых революционных игр, когда-либо созданных. Брал за душу всем и графикой, и сюжетом, и геймплеем. Сейчас трудно сказать, какая часть, первая или вторая, больше бы приглянулась продюсерам, — по причине того, что второй мы еще толком не видели, а первая появилась на свет достаточно давно и может быть оценена киношниками как отработанный материал. В любом случае, боевик вышел бы крепким. Вселенная Unreal проработана и многогранна, главный герой — неважно, преступником ли он будет или шерифом — способен вызывать симпатию. Если делать фильм близким к оригиналу, то он должен получиться безумно красивым, с отличной музыкой и под девизом "Ни минуты без выстрела!"

Возможный исполнитель главной роли. Вин Дизель. Новая американская надежда фильмов жанра экшн, пришедший на смену Шварценеггеру и Сигалом. Мускулист и суров на вид. В фантастическом боевике "Черная дыра" играл преступника, оказавшегося с группой переселенцев на планете а-ля "Чужие". Но роль в Unreal подходит на все 100 процентов.

Возможный режиссер. Хотелось бы кого повеселее, вроде Джеймса Кэмерона, да только согласится ли он? Вряд ли. Приходится довольствоваться Джо Джонсоном, создателем "Джуманджи" и "Парком Юрского периода 3".

Вы с чем-то не согласны? С подборкой номинантов? С рекомендованными актерами или режиссерами? Пишите нам, и мы с удовольствием обсудим ваши предложения и замечания в "Почте". А возможно, ваши письма станут отправной точкой для написания новой, еще более интересной статьи! ■

НОВОСТИ

Quake III Arena

TUT

www.planetquake.com/eq2000

Полագаю, что вы любите всевозможные моды, дорогие читатели. В таком случае программа AutoQuake 2000 придется вам по вкусу. Эта небольшая утилита обладает огромными возможностями по работе с модами для игр, созданных на движке Qu3. Полный список созданных модов вы можете увидеть на сайте www.planetquake.com/eq2000. Honor: Allied Assault. Количество поддерживаемых модов просто потрясает воображение. 2040 штук — очень много. AutoQuake 2000 за номером 8.0, содержащая множество изменений, ждет вас на нашем компактe. Ведь если вы держите в руках много модов, то запутаться немудрено, а AutoQuake 2000 еще и предлагает возможность брать оформление по вкусу и разрешает редактировать конфигурационные файлы. Словом, вы поняли — программа вам просто необходима.

www.planetquake.com/q3offline

Еще одна полезнейшая утилита носит название Q3Offline. Она поддерживает не так много игр, как AutoQuake 2000 (Quake III Team Arena, Star Trek Voyager, Elite Force, Return to Castle Wolfenstein и другие), но ее функциональность от этого ничуть не страдает. Настроить можно буквально все: карты, ботов, конфиги и даже переменные, обычно скрытые от нашего глаза. Настройки сервера, продвижение логи — и все это в одном флаконе. Поверьте, я был счастлив и впечатлен. Думаю, никто не удивится, обнаружив Q3Offline на компактe "Мании".

www.planetquake.com/tdc/

Сколько же на свете модификаций, для "Квейка" и не только. Почти все они многопользовательские. В сложной ситуации любой мод, заявленный как синглплеерный, автоматически привлекает к себе повышенное внимание. Бот-мод под названием The Dark Conjunction не прошел незамеченным — если не сказать больше. Впрочем, надо заметить, — не зря. TDC удался по всем параметрам. Приличный сюжет, отличная динамика, скрипты, звуковые эффекты тоже присутствуют, кстати. Будет время — взгляните на The Dark Conjunction — оно того стоит.

www.q3center.com/en

Вышла новая версия мода Eternal Arena. Обновление под номером 5.7 принесло с собой новый режим игры. Это совершенно новый мод, базирующийся на Eternal Arena (мод, базирующийся на моде!) — Rocket Duel.

Преобразование раздела DeathMatch идет своим чередом — как вы сейчас убедитесь, перелистнув страницу. В прошлом выпуске мы опубликовали материал по тактике в StarCraft — и еще вернемся к этой теме в следующем номере. А пока вашему вниманию, кроме традиционных подборок по Q3 и UT, предлагается два хитовых материала. Первый — его у нас давно просили читатели — по созданию эйппойнтов для PodBot. Второй — барабанная дробь! — посвящен недавно вышедшему Aliens vs. Predator 2, который, как оказалось при ближайшем рассмотрении, предоставляет огромные возможности по части мультимедиа. Играть в него интересно и страшно — или, если хотите, страшно интересно. Словом, просто здорово. Поэтому мы открываем цикл статей, посвященных AvP2, в которых расскажем про тактику действий при игре за того или иного персонажа, про хитрости, фишки и фишки на различных картах и про все остальное, о чем в таких случаях требуется рассказать. Ну а открывающий текст, можно сказать, — рекламно-завлекательный, чтобы вы просто почувствовали, какие глубины сокрыты в этой игре.

Олег Полянский, редактор "Deathmatch"



GibHappy

www.planetquake.com/glbfactory/

По моему мнению, Quake III Arena — практически идеальный 3D Action. Судите сами: движок — самый продвинутый на момент выхода игры, отточенный годами баланс всего и вся, великолепные карты (в этом отношении, правда, третья часть немного подкачала), игра просто наполнена адреналином, а ее сложность отсекает лишних людей, которым лень тратить время на тренировки. Добавьте ко всему этому сложившиеся круги поклонников, часть которых играет со времен "Дума", а то и "Вульфы", и вы поймете, почему Кармек вздит на "Феррари".

Ну а если серьезно, то вынужден признаться, друзья мои, что мне все же кое-чего недостает в любимой "Кваке". Не

удовлетворяет меня количество джибзов, то есть окровавленных кусков мяса, в которые превращается тушка лучшего друга после вашего меткого выстрела. Не считаю себя кровожадным садистом, но вид уровня, наполненного весело подпрыгивающими джибзами, наполняет душу радостью. Наверное, инстинкты, доставленные от древних предков, напоминают о себе. И, представьте себе, я не одинок в своем пристрастии. Добрый и пушистый квакер, скрывающийся под ником Guspoz, соорудил простенький мод под названием GibHappy, который значительно (мягко говоря) увеличивает количество джибзов на уровне. Но этого ему показалось мало, и он соорудил адскую машинку под названием GibCannon, за



▲ Количество джибзов поражает воображение.

меняющую собой Rocket Launcher GibCannon стреляет джибзами, которые обладают замечательными летными свойствами. В остальном все осталось прежним: скорость полета заряда, наносимый урон, радиус сплэша и т.д. Зато ощущения от игры поменялись кардинально. Удивительно, какого эффекта можно добиться таким простым спосо-

бом. Практически ничего не изменив в игре, автор GibHappy скрасил ее готическую суровость, превратив отстрел фрагов в отличнейшее развлечение, которому не жаль посвятить часок времени. Забросайте друзей джибзами и будьте счастливы. Помните — "Don't worry, GibHappy".

Рейтинг "Мании" ■■■■■ 4/5

UNREAL TOURNAMENT

AGENT X v2.3

www.planetunreal.com/agentx/eastfrontiers/

Модификация Agent X напоминает некий вариант Strike Force или Tactical Ops в миниатюре. Все признаки налицо: оружие, "в точности повторяющее" реальные прототипы, реалистичная модель повреждений и несколько необычных режимов игры. Отличия заключаются в отсутствии дополнительных карт/моделей/звуков и, как следствие,

здоровью и урону от оружия. Режим Commander является очередной вариацией на тему King of the Hill, вернее, даже не вариацией, а точной копией с поправкой на "реалистичность" окружения. Один игрок в чем-то сильнее всех остальных (здесь — имеет более мощное оружие), убийца "командира" становится на его место. Самый интерес-

ный режим игры

Ambush. Игроки делятся на две команды и начинают плановый отстрел друг друга. Отличие от Team Deathmatch в том, что убитые игроки не respawnятся до окончания раунда, т.е. до победы какой-либо команды. Но Counter-



▲ Автомат Kalashnikov в действии

небольшом размере мода. Бегать придется по очень чужим мирам, чужим деревням.

Самое главное преимущество Agent X перед, скажем, Strike Force — это, как ни странно, его непохожесть на Counter-Strike. Нигде в предложенных режимах игры не фигурируют ключевые слова "запложники" или "бомба". Новых типов игры — три штуки, и все они по-своему интересны.

В режиме Skill to Kill за каждое убийство игроки получают опыт, а за смерть — штраф в виде потери этого опыта. Матерые, "опытные" убийцы имеют бонусы к броне,

Strike не похоже — но источник идеи чувствуется за версту.

Agent X — модификация активно развивающаяся, но достаточно молодая, поэтому багов и недоработок в ней — море разливное. Самое главное — некачественные, слабо детализированные модели оружия.

Впрочем, автор боится, что скоро все исправит: дополнит и улучшит. А на данном этапе развития Agent X скорее конкурирует с Operation Stingray или Covert Forces, чем с более серьезными модами.

Рейтинг "Мании" ■■■■■ 4/5

Нетловое название для карты — Return to Castle: Quake. Скачал ее и сыграл пару дуэлей с багом, а дальше пор не могу решить, хорошо она или плохо. С одной стороны — не самая симпатичная, минималистический подбор текстур, с другой — может быть, это тот самый случай, когда "все гениальное просто". Вот не смог оказать сопротивления — это факт, но кто скажет, что игра с багом — показатель качества карты? Предоставлю вам право решать, достойна ли Return to Castle: Quake вашего внимания. От себя же замечу, что играя на ней, я как будто вернулся в дни первого "Ксеек" — свое название карта оправдывает на все сто.

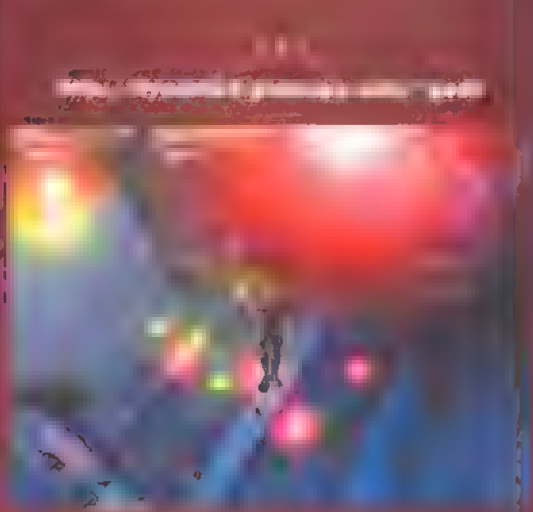
Unreal Tournament

F4G

www.planetunreal.com/teamorbit/



Совершенно неизвестная команда TeamOrbit выпустила совершенно неожиданную модификацию Neo Cairo, которая моментально взлетела на верхушки модных рейтингов. Мод предлагает нам груды совершенно нового оружия, возможность управлять боевыми роботами и иными средствами передвижения. В комплект входят 20 карт. К слову, за первую неделю только с FilePlanet мод был скачан более 50.000 раз!



Модификация GODZ достаточно необычна: это фантинг на движке UT. Единственное, чем ее можно сравнить, — недавно почивший в бозе DragonBall Z. Вы-

сивыми спецэффектами и персонажами, явно пришедшими из японских мультфильмов.

www.planetunreal.com/de/



Defense Alliance — достаточно давно разрабатываемая реалистичная командная модификация UT — планируется в ближайшее время ошачествит нас своим появлением. "Очередной Counter-Strike", скажут некоторые — и глубоко ошибутся. DA ближе к Team Fortress или скажем к RTCW — разделение на классы и во многом схожие задачи. Ждем!

www.medsquad.com

На просторах PlanetUnreal появилась замечательная утилита для админов UT-серверов — **ServerAdds**. После правильной настройки и запуска у всех игроков, играющих на сервере, на экране нередко появляются заданные текстовые строки — это могут быть правила сервера, личные пожелания админа или просто реклама.

www.planetunreal.ru

Обратите внимание на приведенный линк. Концовка — это не опечатка. В Рунете появился очередной сайт на тему Unreal/UT, отличающийся от многих других только раскрученным именем. Однако рекомендовать этот ресурс к обязательному посещению пока тяжело — непрофессионально написанные статьи, примитивный дизайн и почти полное отсутствие уникального контента. Зато сайт предлагает hosting в своем зомби-домике.

www.unreal2.ru

В отличие от предыдущего портала, сайт **Unreal2.ru** посвященный, как нетрудно догадаться, Unreal2 и связанным с ним темам, сделан качественно. С наполнением — тут — на традиционный набор из превьюшек, рассмотренных скриншотов и концепт-арта обещает смениться сразу после выхода грядущего мегахита. Торренты, напомним, запланирован на май этого года.

COUNTER STRIKE

Создание вэйпойнтов для PodBot

Что такое вэйпойнты, думаю, все догадываются. Догадываются о том, что это пришедшее из английского языка слово, сформированное из двух — "way" и "point". Если перевести дословно — "точка следования". В данном случае — точки, обозначающие маршрут. Маршрут, по которому бегают боты в Counter-Strike. Большинство ботов работают именно по такому принципу. Я на своей памяти помню только одного, который не использует вэйпойнты. Это RealBot. Он может играть на любой карте, но игра с ним, скажем так, не очень интересна.

Кому и зачем может понадобиться создавать собственные вэйпойнты для любимых карт и ботов, ясно и без слов. Поэтому задерживаться на этом вопросе мы не станем, а сразу возьмем коня за рога.

Как вы, наверное, знаете, самым популярным ботом для Counter-Strike является PodBot (последняя на сегодня его версия 2.5). Созданием путей (вэйпойнты еще и так зовутся) именно для "падов" мы и займемся.

Первое, что нужно сделать, это запустить сам Counter-Strike на той карте, вэйпойнты к которой вы собираетесь делать. Необходима консоль, ибо все построение вэйпойнтов лежит через ее команды. Вот список, а потом я расскажу, с чем их надо есть.

waypoint on — включить режим редактирования вэйпойнтов

waypoint on nodip — то же самое, только с включенным читом nodip, что позволяет быстрее перемещаться по карте, соединяя вэйпойнты между собой.

waypoint off — выключает режим редактирования вэйпойнтов.

waypoint add — создание вэйпойнта на том месте, где стоит игрок. После ввода этой команды появится меню, с помощью которого надо выбрать тип создаваемого вэйпойнта. Эта команда очень важна, поэтому советую забиндить ее на какую-нибудь клавишу.

waypoint delete — удаление ближайшего к вам вэйпойнта.

waypoint find x — показывает направление на конкретный вэйпойнт (где x — номер вэйпойнта).

waypoint showflags — показывает все флаги, установленные на данном вэйпойнте.

waypoint addflag — позволяет вручную ставить флаги на вэйпойнтах.

waypoint delflag — удаление флага.

waypoint setradius x — позволяет выбрать самому радиус wayzone у вэйпойнта x.

waypoint stats — показывает количество различных вэйпойнтов, которые вы уже установили.

waypoint check — проверка ошибок в расстановке, соединении и т.п. вэйпойнтов (автоматически выполняется при сохранении вэйпойнтов).

wayzone calcal — подсчет полной wayzone для всех вэйпойнтов на карте (не требуется с версии CS 1.3, так как wayzone устанавливается автоматически, когда создан вэйпойнт).

waypoint save — сохраняет текущую расстановку вэйпойнтов в файл с расширением .pwl, например, de_realmnia.pwl.

waypoint save nocheck — сохранение вэйпойнтов без проверки ошибок.

waypoint load — загрузка вэйпойнтов.

autowaypoint — отображает статус установки autowaypoint.

autowaypoint on — просто суперфункция. Когда она включена, вэйпойнты автоматически расставляются по той траектории, по которой вы пробегаете. Абсолютно бесполезна.

autowaypoint off — отключает автоматическую расстановку вэйпойнтов.

pathwaypoint — отображает статус установки pathwaypoint.

pathwaypoint on — автоматическое соединение вэйпойнтов.

pathwaypoint off — отключить предыдущую функцию.

pathwaypoint add x — соединяет вэйпойнт x с тем, на котором вы сейчас стоите.

pathwaypoint delete x — наоборот, разъединение вэйпойнта x и того, на котором вы сейчас стоите.

Мы разобрали, если не все, то большую часть команд. Этого хватит, чтобы заставить ботов бегать.

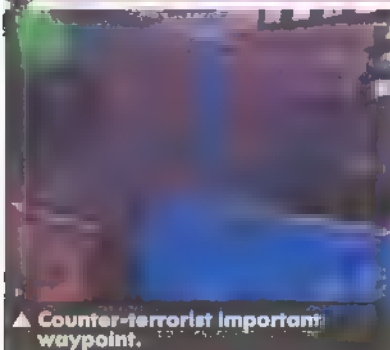
Ну-с, приступим. Для начала нужно ввести команду **waypoint add**. После этого появится меню, в котором нужно выбрать тип вэйпойнта, который вы сейчас собираетесь поставить.

Их всего 9 типов.

Normal waypoint — обычный вэйпойнт, предназначен для простого перехода ботов от одной точки к другой. Цвет — зеленый.



Counter-terrorist important waypoint и **terrorist important waypoint** — так называемые "стратегические" вэйпойнты. В этих местах боты будут патрулировать карту. К примеру, для контр-атаки таких точек нужно устанавливать побольше в местах закладки бомбы и, например, в местах, где держат



▲ Counter-terrorist important waypoint.



▲ Terrorist important waypoint.

заложников. Для террористов эти waypoint красного цвета, а для контр-террористов синего.

Ladder waypoint — эти waypoint нужны для того, чтобы боты могли подниматься по лестнице. Их нужно расставлять таким образом, чтобы один **ladder waypoint** находился почти в самом низу лестницы, а другой — вверху. Если эти waypoint не будут соединены, то боты подниматься по лестнице не смогут! Цвет **ladder waypoint** — пурпурный.



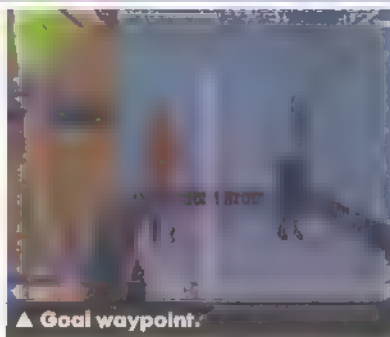
▲ Ladder waypoint.

Rescue waypoint — нужен только на cs-картах. Ставится в место, куда нужно привести заложников. Цвет белый.



▲ Rescue waypoint.

Goal waypoint — на cs-картах ставится в место, где находятся заложники, на de-картах — в место для закладки бомбы, на as-картах — в место, куда должен прибежать вил, т.е. в точки, где достигается цель карты. Цвет таких waypoint пурпурный, как и у **ladder waypoint**.

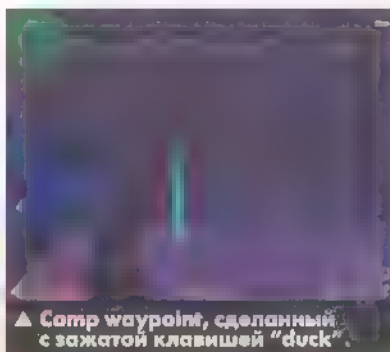


▲ Goal waypoint.

Campstart waypoint — в местах, где стоят такие waypoint, боты будут кемперить. Также нужно не забыть задать направление, в котором боты будут смотреть. Если вы хотите, чтобы они еще и приседали при этом, то при установке waypoint просто держите клавишу, на которой у вас висит приседание.

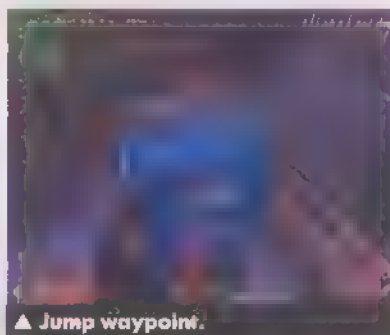
Campend waypoint — задает направление, в котором бот будет смотреть после того, как закончит кемперить.

Jump waypoint — такой waypoint дает боту возможность прыгнуть. Для этого создайте обычный **normal waypoint**, встаньте точно на него и выберите **jump waypoint**. После того как вы это сделаете, просто прыгните туда, куда, по вашему мнению, должен прыгнуть бот. На месте призем-



▲ Camp waypoint, сделанный с зажатой клавишей "duck".

ления появится **normal waypoint**, который будет соединен с тем, на котором был выбран **jump waypoint**. Они будут соединены красной линией. Яркие примеры использования **jump waypoint** можно увидеть на карте **cs_assault**. См. скриншот.



▲ Jump waypoint.

Мы вооружились теоретическими знаниями о создании waypoint, теперь опробуем это все на практике. Возьмем, например, карту **cs_militia** и попробуем расставить на ней waypoint для контр. Итак, что нам нужно? Чтобы боты прошли по проходу, разбежались

в разные стороны, дабы не стать легкой добычей для снайперов в окне (правда, если вы хотите поставить рекорд по количеству фразгов.), закрепились за ящиками и скалами, причем за ящиками находились исключительно в сидячем положении, потом, выйдя из укрытия, побежали к лестнице, а поднявшись, перепрыгнули на крышу. Этого хватит, чтобы понять основы waypoint-строения.

Для начала, разумеется, поставим **rescue waypoint**, чтобы контр-террористы знали, куда вести заложников. Потом начнем расставлять **normal waypoint** по проходу хотя бы в два ряда, чтобы все "пады" не бежали по одной линии, а хоть маленько петляли. Советую условно



▲ Схема waypoint-ов.

разделить карту на составные части, например: респаун контр, проход, открытое пространство перед домом и т.п., и в каждой части расставлять попеременно **terrorist important waypoint** и **counter-terrorist important waypoint**, чтобы контр-террористы могли обнаруживать потерянных своими боевыми товарищами заложников и доводить их до **rescue zone**, а террористы — отводить обратно.

Но мы отвлечлись. Итак, на открытом пространстве после прохода расставляем много-много **normal waypoint**, за каждой скалой и за ящиками ставим **campstart waypoint**, но за ящиками — в "сидячем положении". Потом не забудьте воткнуть **campend waypoint**. Расставив все необходимое перед домом, переходим к лестнице. На первой ступеньке ставим первый **ladder waypoint**, а на последней — второй. Проследите, чтобы они были связаны. Наверху устанавливаем два **normal waypoint** по краям скалы, а также **campstart waypoint** — согласитесь, здесь неплохо сидеть со снайперкой. Ну и напоследок — решительный прыжок на крышу. Барабанная дробь. Ближнему к дому **normal waypoint**у даем значение **jump waypoint** и под аплодисменты зрителей прыгаем на крышу. Если все правильно, там появится **normal waypoint**, соединенный с тем, с которого мы прыгали. Это все. Для тех, кто не понял на словах, рядом схема — она поможет. Ну а мне остается только пожелать вам удачи в нелегком деле waypoint-строения. Если появятся какие-то вопросы — а они наверняка появятся — смело шлите их на адрес gladiator@nightmail.ru. В одном из ближайших номеров мы, вероятно, опубликуем FAQ по waypoint — не исключено, что в нем окажутся и ваши вопросы вместе с ответами. А на компакт-диске этого номера вы можете найти небольшую карту, где есть примеры ВСЕХ waypoint, — так что, если возникнут проблемы с теорией, обращайтесь к ней.

ALIENS vs. PREDATOR 2

AvP2: свежее дыхание в мультиплеере

Наблюдая за ситуацией в области мультиплеерных экшенов, я прихожу к весьма удручающим выводам. Как будто существует заговор между разработчиками, имеющий целью получать наши деньги за якобы новые игры, тогда как на самом деле нас кормят клонами, меняя лишь упаковку — графику и движки. Зайдя в среднестатистический клуб, вы наверняка услышите выкрики: "Вася, гренку кидай!" или "Петя, давай быстрее, менты на респе!". Сразу ясно, чем заняты посетители. Обучаться играть в Quake молодежь упорно не желает, а серьезные симуляторы боя требуют слишком серьезного подхода. Когда смотришь на все это, становится грустно. Хочется "нового слова" в этой области индустрии. Чтобы и геймплей был на уровне, и динамика не подкачала, и притом это было бы что-то действительно не похожее на все остальное.

Новое слово!

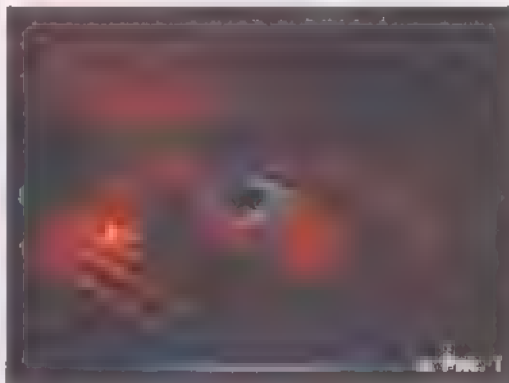
Еще в первой версии AvP на мультиплеерную арену вышли три действительно разных героя. Пожалуй, ни одна другая игра не дерзнет состязаться с AvP в оригинальности вооружения персонажей. Во второй части игры акценты были расставлены куда более точно — теперь Хищник, Чужой и человек наделены равными правами в бою. Это называется "баланс", ребята.

Его достичь тем труднее, что все три "стороны" в корне отличаются между собой и тактикой боя, и средствами вооружения. Кроме того, тут многое зависит от карты. На каждой карте при игре 1х1 определенный персонаж все же получает небольшое преимущество. Но стоит добавить третьего — и расстановка сил изменится.

Чтобы грамотно управлять тем или иным персонажем, вам нужно научиться думать, как он, и так же чувствовать (полагаю, одноименные фильмы смотрели все). Каждый персонаж можно сопоставить с определенным животным. У каждого свои методы выживания. Рассмотрим их подробнее.

Заяц

Никогда бы не подумал, что роль зайца достанется нашему брату человеку. Именно так — морпех (Marine), играя против Чужих и Хищников, управляемых не тупым AI, а хит-



рующим супостатом по другую сторону кабели, будет боязливо оглядываться, перед тем как войти в комнату или проскользнуть в коридор. Именно он будет напряженно вникать детектору движения и бегать глазами с его маленького экранчика на местность и обратно, пытаясь рассмотреть — а что там такое под потолком в самом темном углу? Вроде ничего, входим. АИ! — и бездыханное тело падает на пол, лишившись головы. Чужой уютно устроился на стене прямо над входом (рис. 1).

Или представьте себе следующее. Вы идете по длинному коридору, и вдруг детектор начинает панически пищать. Дистанция до монстра — 30 метров. Но вы по-прежнему никого не видите. Палец на гашетке начинает нервно подергиваться. Вспомните в текстуры на стенах ко-

На свет появляется множество игр, в которые разработчики, безукоризненно следуя моде, добавляют мультиплеерную поддержку. Но обычно этот мультиплеер оказывается чем-то весьма малопривлекательным — и мы вновь возвращаемся бродить по приевшимся просторам Counter-Strike.

Но есть свет в конце этого туннеля клонов. В этой статье я постараюсь пролить свет на игру, которая достойна внимательного рассмотрения как раз с точки зрения мультиплеера. Речь пойдет не о чем ином, как об Aliens vs. Predator 2, ревью по которой вы недавно читали в нашем журнале. Если изложенный ниже материал привлечет ваше внимание к игре, то читайте подробное описание мультиплеерных хитростей и тактических ходов в следующем номере "Игромании".

ридора, пытаясь заметить хоть малейшее искажение — вы играете против Хищника включившего маскировку. Когда дистанция на детекторе сокращается до пяти метров, нервы не выдерживают, и вы начинаете палить во все стороны. Неумолимо приближающийся свист диска — смерть почти неизбежна (рис. 2). Пока вы даже не представляете, как это захватывает.

Конечно, наш зайчик не такой уж и беспомощный. Огрызаться и кусаться он тоже умеет. Не буду повторяться и перечислять весь его арсенал — скажу лишь, что если какой-нибудь Чужой замешкается или невпопад выпрыгнет из темного угла, то будет моментально превращен в кучку кислотных осметков. А зазевавшийся Хищник, забывший включить маскировку, рискует быть продырявленным снайперской винтовкой, которая валит его с одного выстрела.

"Зайцы" подразделяются на различные классы. Разница между ними состоит в начальном ассортименте оружия, которое

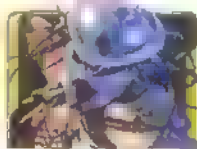


оказывается у них в руках на респауне. Логично предположить, что чем тяжелее пушка — тем медленнее будет бегать тот, кто ее носит. Как следствие, это влечет за собой необходимость одевать его в более прочную броню. Благо ребята из Monolith все это учли, и на респе вам вручается необходимое вооружение.

Чтобы ловко управлять человеком, не требуется быть отцом в Quake или CS. Специфика игры такова, что человек передвигается довольно медленно, но вот прицеливаться надо метко и, главное, быстро. Малейшее замешательство может стоить жизни. Игра против Хищника требует особой наблюдательности. Заметить замаскированного Хищника — задача не из легких, да и еще выполнить ее надо в кратчайшее время, потому как вас он всегда видит как на ладони. Если вы любитель острых ощущений, то, играя за морпеха, вы получите их сполна!

Тигр

Охотник-одиночка, вооруженный самыми разнообразными средствами умерщвления. Хищник. Он властелин арены, именно он задает темп боя. Играя за Хищника, вы явственно ощущаете себя охотником, а всех остальных — жертвами. Неторопливо передвигаясь, где нужно — преодолевая препятствия высокими прыжками, вы отыскиваете дичь. Используя соответствующие режимы зрения, делать это довольно просто (рис. 3). Если вы охотитесь за человеком, то надо использовать маскировку и как можно меньше двигаться, чтобы не светиться у него на детекторе. Оказавшись вблизи, вы выбираете наиболее удобный момент для умерщвления жертвы.



ся вести в открытую. Но все равно — это напоминает отлов дикой собаки. В роли лова, конечно же, Хищник. Поскольку у вас под рукой самонаводящееся оружие — задача существенно упрощается. Но нельзя дать подойти к себе слишком близко в ближнем бою. Чужой очень опасен.

Хищники также подразделяются на несколько классов: Predator, Light Predator, Assault Predator и Heavy Predator. Они отличаются друг от друга стартовым набором оружия, скоростью перемещения и запасом прочности. Управление Хищником — это, прежде всего, взвешенность и спокойный расчет. Не нужно суеты, главное — четко знать, где и какое оружие применить. Остальное — дело техники. Наличие различных режимов зрения компенсирует недостатки внимательности, а некоторые самонаводящиеся виды оружия скрадывают огрехи меткости. Но если вы допустите ошибку, ваше превосходство может испариться в мгновение ока. Не успели перезарядить батарею или забыли включить маскировку — ну, может, и успеете унести ноги. Если повезет. Но суровая реальность AvP2 не терпит ошибок: рано или поздно вы заплатите за них очередным фразом вашему противнику.

Волк

Чужой — самый экзотический персонаж в игре. Все, кто смотрел одноименный фильм, знают, что Чужие, вооруженные только мощ-



свечиваются синим, Хищники — зеленым, другие Чужие — красным (рис. 4).

Одновременно со сложностью управления присутствует своеобразная простота: ваш арсенал всегда с вами, и не нужно думать, как при игре за других персона-



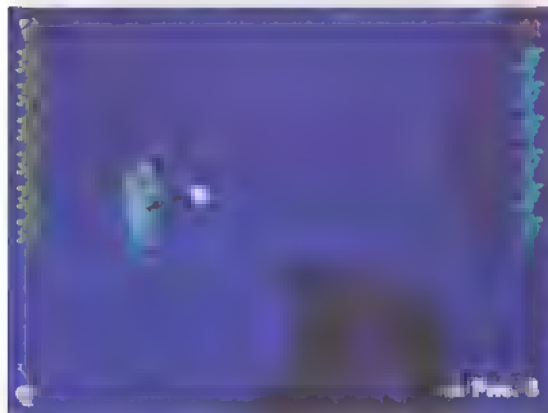
жей, что лучше подходит для уничтожения врага. Вы оттачиваете технику ближнего боя, доводя ее до совершенства. Вы летаете как бабочка и жалите как пчела. Ваш конек — скорость, внезапность и скрытность. Ваше оружие — челюсти и острые когти. Ваш путь — темные закоулки вентиляционной системы. Игра за Чужого очень жестока и динамична. В считанные секунды вы можете превратиться из разящего охотника в убитую дичь, что придает игре за этого персонажа необыкновенный колорит.

Тигры, волки, зайцы в клетке — все они марионетки

Вот вы и ознакомились со всем зоопарком. Выбор персонажа напрямую зависит от характера игрока. Противостояние этих фантастических существ захватывает просто невероятно. Динамика игры не дает оторваться от монитора ни на секунду. Засев сыграть вечером "на пару часиков", вы рискуете встретить рассвет за компьютером. А рука мамы/жены, которая опускается вам на плечо в самый неожиданный момент, чтобы позвать к ужину, заставит вас подпрыгнуть на стуле метра на полтора.

Есть еще такой интересный феномен в этой игре — когда рубишься в мультиплеер, мало интересуешься очками и фрагами. Процесс так поглощает, что цифры отступают на второй план — тут даже проигрывать приятно. Увы, бумага не может передать всех эмоций — поэтому откладывайте журнал в сторону и начинайте играть!

А мы в следующем номере расскажем о том, как делать это правильно. ■



Вы упиваетесь собственным превосходством, когда бедняга морпех, судорожно оглядываясь, пробегает мимо в паре метров от вас и подставляет под удар свою спину. Спокойно наводите на голову, раздаётся приглушенный звук гарпунной пушки, и обезглавленное тело падает на пол — а на стене висит голова, прибитая стрелой. Красота, да и только!

С Чужим дело обстоит несколько иначе. Он видит Хищника даже в темноте, и маскировка тут не поможет. Бой приходит-

ными челюстями и острыми когтями, представляя смертельную угрозу отличному экипированному десантнику.

В мультиплеере вам на выбор предоставляется четыре вида этих существ — Drone, Praetorian, Runner и Predator. Все они отличаются друг от друга скоростью передвижения и запасом здоровья. Но один экземпляр как бы выпадает из общего списка. Это Praetorian — за невероятную живучесть этой твари придется пожертвовать возможностью ползать по стенам.

Управление Чужим требует хороших координат и умения ориентироваться в пространстве — помимо перемещений по полу вам предстоит лазить и прыгать по стенам и потолкам. При этих маневрах на мониторе мелькают головокружительные кадры, ориентирование по которым требует некоторой привычки. Вдобавок к превосходной мобильности Чужой обладает особым зрением. Морпехи на экране под-

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ

Владислав Журавлев
vslav@iremanis.ru
Александр Лямков
alex@yama@mail.ru
Gr. Maximus
max@warcraft.ru
Денис Гуров
denis@tushino.com

В предыдущем номере киберспортивным новостям уже была выделена отдельная страничка. А начиная с этого выпуска, на страницах "МаниИ" будет существовать абсолютно новая рубрика, посвященная событиям как отечественного, так и международного киберспорта. Ограничиваться только новостями мы больше не намерены, поэтому и спрашиваем: что вы хотите видеть на страницах этого раздела? Может быть, нам

следует сконцентрироваться на репортажах с соревнований? Или на интервью с известными игроками? А что вы думаете об аналитических статьях? В общем, свистите нам во все свистки! Пишите: либо по электронной почте на kia@igromania.ru, либо бумажной, и тогда на конверте сделайте пометку "Киберспорт". Будьте уверены, мы прочитаем все письма и прислушаемся ко всем пожеланиям.

Вести с полей

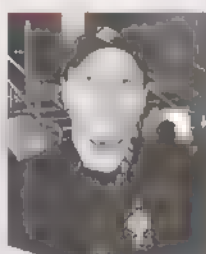
Cyberathlete Professional League объявила о проведении нового турнира. Мероприятие состоится с 13 по 17 июля в Далласе и будет называться CPL Summer Event. Уже сейчас известно, что на нем будут играть в еще не вышедший Counter-Strike Condition Zero и мод для Half-Life — Day of Defeat. Последний — это total conversion игры на тему Второй мировой войны. Призовой фонд — \$100 000 для CS: CZ и \$25 000 для DoD. Насчет других игр организаторы пока молчат.



Не слишком удачно начала свое выступление в турнире Eurocup 5 наша команда c58. Оба первых матча она проиграла командам Vikings и eSports с одинаковым счетом 0:2. На вопрос о причинах поражения соперников один из игроков eSports — fox — сказал: "Не думаю, что c58 играли плохо. Просто наши игроки были сильнее, это и помогло нам победить. У соперника даже было преимущество: c58 играли из одной локальной сети и могли свободно переговариваться". Что ж, впереди еще немало игр, так что скоропалительных выводов делать не будем. А просто пожелаем нашим ребятам удачи. Тем более что на данный момент их сыгранность действительно оставляет желать лучшего. Что же касается второй нашей команды, forZe, они выиграли у cA со счетом 2:0 и в упорной борьбе проиграли dlx — 2:1.



И опять новости, связанные с Cyberathlete Professional League. Последняя обновила на своем официальном сайте www.thecp.com список правил на следующий сезон, и теперь вся киберспортивная общность пребывает в шоке. Во-первых, игрокам запретили использовать конфигурационные файлы или



▲ Энджел Муньез, глава CPL. Это на него сыплются все проклятия киберспортсменов после очередного "изменения правил".

просто конфи. Теперь настраивать игру можно только с помощью игровых менюшек. Во-вторых, все соревнующиеся отныне будут играть под своими реальными именами. Никноты отменяются. Вот они там поломают языки, выговаривая наши русские фамилии! Что ж, надеюсь, представители нашей страны будут часто давать зарубежным СМИ повод потренироваться в русской фонетике. Остальные же правила не столь существенны и во многом очевидны: нельзя находиться на мероприятии в состоянии алкогольного или наркотического опьянения, фотографировать со вспышкой, спать и так далее.



В прошлом номере мы вскользь упомянули о чемпионате по Heroes of Might and Magic 3, проходящем в компьютерных клубах "Полигон". На момент сдачи номера в печать как раз закончился четвертый тур. Итак, в финалах сейчас пребывают только четыре участника: Joker, Andre, Imp и Getva. В лузерах же 15 человек, перечислять которых никакого журнала не хватит. Из неожиданностей можно отметить разве что проигрыш великого и ужасного стратега Dlvish'a не столь известному игроку — Andre. И на старуху, как видите, бывает проруха.



Ничто не вечно под луной. 27 февраля прекратил существование один из сильнейших российских Q3-клубов — Temperamental. Команда просуществовала ровно 7 месяцев и 1 день, успев за это время выиграть несколько крупных чемпионатов.

Грустно, да? Так возвеселитесь же — буквально перед сдачей раздела на верст-

ку клан возродился из пепла, аки птица Феникс, и в будущем собирается порадовать нас новыми победами. В первом составе клана играют, по предварительным сведениям, LoRD (капитан), Cool er, uNkind и Apocalypse, а тренируются воскресные TMP шники в клубе "Лайтан".



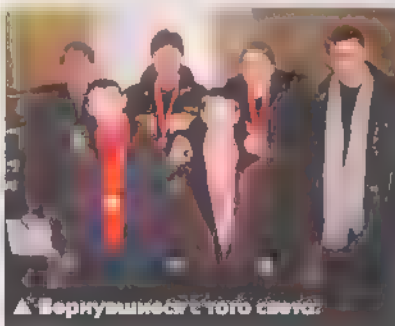
Портал Clanbase.com открывает дуэльный ladder по Warcraft III. Интересно, на что они рассчитывают? На то, что среди 5000 бета-тестеров найдется много желающих поучаствовать? Или, быть может, играть станут те, кто успел нелегально скачать бету из Сети? Правила просты: до безобразия и умещаются в полстраницы крупным шрифтом. Каждый дуэлянт выбирает по одной карте. Если ни одному игроку не удастся победить на обеих, тот, кто выиграл свою игру быстрее, получает право выбрать третью. Игра на ней и определяет победителя. Но правило — это ерунда. Гораздо интереснее другое: что скажет на это Blizzard? Как-то сомнительно, что подобный чемпионат проводится с ее подачи. Кажется, грядет еще один грандиозный скандал.



Не так уж и много времени прошло после закрытия Moscow Counter-Strike League, а уже открывается другая. Стоимость регистрации — 750 рублей с команды, призы — 300\$, 200\$ и 100\$ за первое, второе и третье места соответственно. Сезон продлится 5 недель, участвовать будут как минимум 8 команд. Турнир проводится при поддержке ФКС, а значит, победителям будут присвоены рейтинговые очки и спортивные разряды. Подробную информацию можно получить на www.e-sport.ru.



Помимо межвузовского чемпионата, подробный отчет с которого можно прочитать на соседней странице номера, за последний месяц начался еще один турнир для студентов. Речь о первых в России Студенческих Кибериграх. За 20 (прописью двадцать) семнадцатидюймовых мониторов от Samsung сражаются представители более чем сорока вузов. Играют во все те же Q3, CS и NFS PU. Чемпионат продлится аж до апреля — ждите репортажа с финальных игр в одном из ближайших номеров.



▲ Вернувшись с того света.

Репортажи

Межвузовские соревнования по футболу, баскетболу и прочим видам спорта уже давно не в диковинку. А вот до сетевых баталий дело еще не доходило. "Непорядок!" — справедливо возмутились организаторы первого студенческого чемпионата по компьютерным играм. И наконец-то будущим платонам и ньютонам представили возможность выяснить, кто кого сильнее.

Чемпионат проходил на протяжении трех дней в

клубе Cyberquest. Организатором выступил молодежный портал Sachok.ru при поддержке BeeLine, "МДМ-Кино", газеты Diskm@n и сайта www.nfs.ru.

Первый день чемпионата был посвящен Quake III Arena, второй — Need for Speed: Porsche Unleashed, а последний день студенты провели за Counter-Strike. Наш корреспондент (то бишь я) там был, мед-пиво пил, фотографии делал и с участниками разговаривал. А проходило все так...

День первый: Quake III Arena

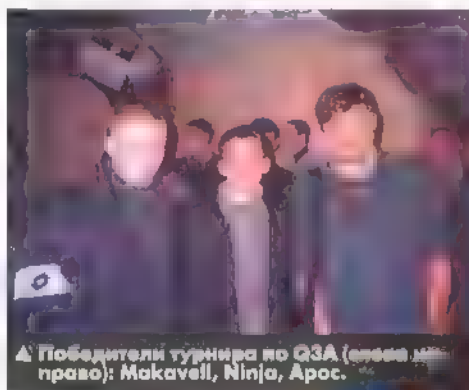
Из заявленных 20 команд на чемпионат приехали всего лишь семь. Хотя ожидать большого количества участников в пятницу было бы наивно. Редко какой студент в этот день захочет куда-то ехать и во что-то играть. Даже несмотря на бесплатное пиво.

Главная интрига чемпионата — а кто победит? — умерла, не родившись. Как только в зале появилась команда МЭИ в составе Makaveli, Apos и Ninja, все прочие участники поняли, что выше второго места им сего дня не зобратся. Шутка ли — Makaveli представлял страну на Международных КиберИграх, Apos до сих пор остается одним из самых сильных московских квейкеров, а Ninja, хоть и не столь известен, как его портнеры, все равно очень неслабый игрок. Буквально через несколько минут появились представители МГУК во главе с чемпионом Полигон-Q3-лиги, выступавшим под ником Elvira. Тогда стало очевидно, что и на второе место никому из "простых смертных" рассчитывать не стоит.

Так все и получилось. Команда МЭИ, сломав МГАПИ-2, МИФИ и в финале студентов МГУК, без проблем заняла первое место. Победители получили мобильный телефон с подключением (Beeline GSM), билеты в "МДМ-Кино", денежные призы, ящик пива от Sachok.ru и диплом, который они смогут повесить на стену в родном вузе. "По крайней мере, еще полгода из института меня не выгонят!" — искренне радовался диплому Apos. Ну а третье место заняла команда МГАПИ-2, в упорной борьбе выигравшая у МТУСИ матч за третье место. Демки некоторых игр и подробные инструкции по их проигрыванию находятся на нашем компактe.

День второй: Need for Speed: Porsche Unleashed

По сравнению с Q3-турниром этот просто удивил. Как одни и те же админы могли один день провести просто на ура, а другой полностью провалить — для меня загадка. В пятницу, когда определялись победители среди квейкеров, организация игр была очень даже неплохой. Работники клуба внимательно следили за участниками, своевременно проводили жеребьевки и записывали результаты. О проведении же чемпионата по NFS

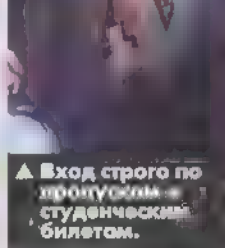


▲ Победители турнира по Q3A (слева направо): Makaveli, Ninja, Apos.

достаточно сказать хотя бы то, что за 4 (четыре) часа была проведена только квалификация. Последняя, согласно правилам, должна была занять не более 15 минут. Тем не менее, у соревнующихся на нее уходило от 25 минут до часа. Затем выяснилось, что просматривать скриншоты с результатами просто нечем. Скачали выевер — ACDSee. Ну и так далее, и тому подобное. В общем, когда звезд я так и не дождался. А победил в итоге SergSb из Института Современного Искусства.

День третий: Counter-Strike

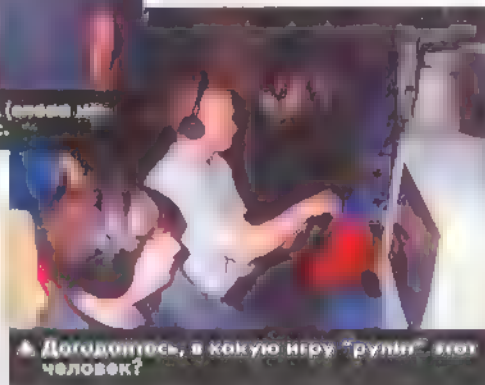
На протяжении всего воскресенья и даже чуть-чуть понедельника (чемпионат закончился в полпервого ночи) 24 команды выясняли, в каком же вузе лучше играют в "контру". Еще б чуть-чуть, и обошлось без неожиданностей. На каком же это тогда чемпионат?



▲ Вход строго по пропускным студенческим билетам.

До финала все было просто прекрасно. Организация в этот день была безупречной, атмосфера — приятной, и команды честно сражались друг с другом, в перерывах поливая пиво в баре. Часов же в одиннадцать вечера, когда опреде-

лились три команды финалистки, все пошло наперекосяк. Было решено играть заключительный этап турнира по круговой системе. То бишь каждая команда должна была сыграть с двумя остальными. Победителей же определяли по сумме набранных за на подающую сторону очков.



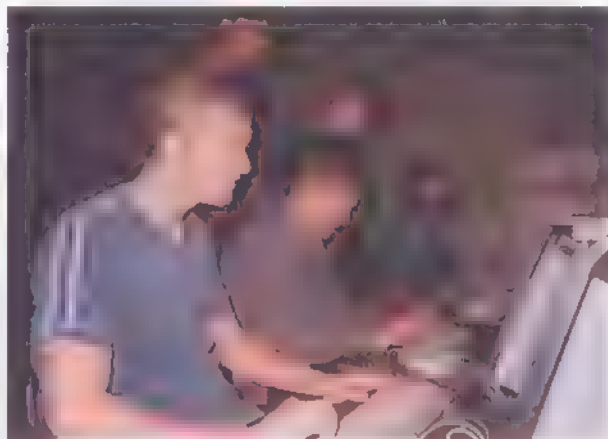
▲ Договоритесь, в какую игру "рунит" этот человек?

Причиной всех проблем стал матч между командами МГИЭТ и АНП. Игра шла на cs_maxsize, и едва положенные 15 минут игры истекли, как проигравшие АНП бросились к компьютерам соперников, чтобы найти повод придуриться. И что вы думаете, они его нашли. Один из соревнующихся ввел в консоль запрещенные значения некоторых переменных. Админы вместе с капитанами команд тут же ушли в отдельную комнату, где решили спор. Результаты матча все же были засчитаны, но вместе с этим было принято беспрецедентное по глупости решение. В последней игре финала — МГАПИ-4 против АНП на de_prodigy — админы разрешили использовать те же читы, что и были использованы на компе проштрафившегося игрока. Если кому интересно, было разрешено изменение g_maxsize, cl_rate и c_update_rate. Ребята из МГАПИ-4 тут же приняли решение играть честно. Они и победили, обойдя команду АНП всего лишь на одно очко. Что ж, пожалуй, из трех финалистов они были единственными, кто действительно заслужил победу. Они не поливали соперников грязью, а просто играли как и положено настоящим профессионалам. Кстати говоря, победителей едва ли не каждый день можно найти в московском клубе "Астероид", в CS-команду которого они и входят.

Футбол за клавиатурой

У большинства из нас понятие "киберспорт" прочно ассоциируется с тремя играми: Quake, StarCraft и Counter-Strike. Так уж получилось, что именно они пользуются в нашей стране наибольшей популярностью. По ним проводятся чемпионаты, в них играет большинство людей и вокруг них вращаются деньги и призы. В мире ситуация несколько иная. Там, помимо трех вышеперечисленных игр, играют и в Age of Empires, и в F.F.A. С AoE у нас как-то сразу не заладилось. А вот футболисты, готовые защитить честь нашей страны на следующих World CyberGames, в России есть. О них сейчас и пойдет речь.

Практически любой из нас играл на компьютере в футбол. Где-нибудь третьи геймеры, наигравшись вдоволь против машины, пробовала сразиться с друзьями. Многим это даже понравилось. А знаете ли вы, что существует такая организация, как МФЛ, сплотившая в своих рядах около сотни таких любителей?

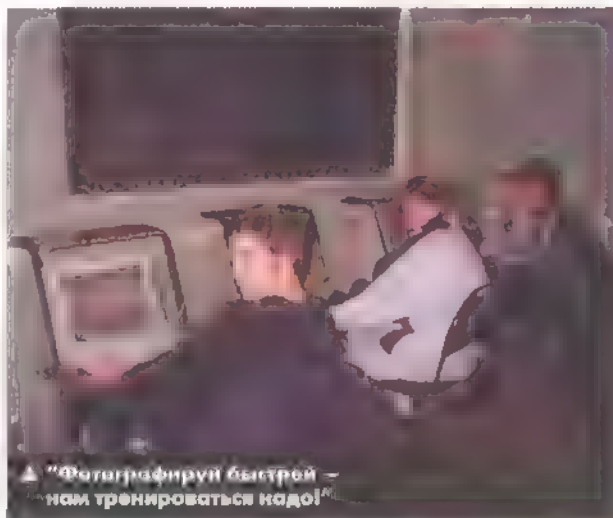


Московская ФИФА-Лига — это группа людей, для которых игра в футбол по модему постепенно стала чем-то большим, чем просто увлечение. Началось все в далеком 1998 году, когда состоялся первый чемпионат по FIFA 98 Road to World Cup. Участвовало в нем всего ничего — каких-то 6 команд. Сейчас МФЛ насчитывает около 70 участников, разбитых на три лиги: высшую, первую и вторую. Но не надейтесь, что, как только вы подаете заявку на участие, вам дадут сразиться с грандами московского виртуального футбола. Для новичков открыта специальная любительская лига. Займете одно из первых четырех мест среди любителей в следующем сезоне буде-

те играть во второй лиге. Достойно выступите там — станете участником первой. Ну а обыграв местных профи, сможете попробовать свои силы в высшей. Если же фортуна повернется к вам, другим местом, и вы займете одно из четырех последних мест — вылетите в более слабую лигу. Будете там набираться опыта и копить силы на следующие чемпионаты. Такая схема оп-

равдана многими причинами. Во-первых, организаторы МФЛ постоянно получают массу писем от новичков, желающих пополнить стройные ряды компьютерных футболистов. Сыграет человек матч-другой, а потом ему надоест, и он навсегда об этом забудет. Представляете, во что может превратиться чемпионат? Во-вторых, получается, что сильные игроки соревнуются с сильными, слабые — с слабыми. Что, несомненно, добавляет увлекательности.

У читателя может возникнуть вопрос: каким образом организаторы контролируют участников? Ведь демку-то в FIFA не записываешь. Как тогда узнать счет? По словам одного из руководителей Лиги Тимура



▲ Фотографироваться быстрее — нам тренироваться надо!

Зейналова, МФЛ — это прежде всего общество друзей. А уж потом киберспортивная организация. Здесь все друг другу доверяют и играют не ради победы, а ради удовольствия. Так что оба игрока просто сообщают результат администраторам по телефону или e-mail. Обманы, конечно, случаются, но очень и очень редко.

В данный момент все матчи Лиги играют в F.F.A. 2002. Обычно матчи проходят по модему, но иногда участники встречаются в компьютерных клубах. Последнее время стали популярны игры через Интернет.

Прочитали статью и решили попробовать свои силы? Бегом на официальный сайт WWW.MFL.RU. Там вы сможете ознакомиться с правилами, а также пообщаться со старожилами Лиги. Кстати говоря, со следующего года МФЛ станет юридическим лицом. С участников будут собираться небольшие вступительные взносы, которые и составят призовой фонд турниров. Так что попутно с удовольствием вы сможете получить и некие материальные поощрения. Дерзайте! ■



▲ Вторая лига. Здесь вы и начнете свою профессиональную карьеру.

ТЫСЯЧИ ИГР
ТОЛЬКО ИНФОРМАЦИЯ

ЛЕНТА НОВОСТЕЙ
ДЕМО-РЕЛИЗЫ
ВИДЕО ПАТЧИ
КОДЫ
ТРЕЙДЕРЫ

БОЛЕЕ ЧЕМ
ИГРАМ

ОКОЛО ЦЕН
РУКОВОДСТВО
И ПРОХОЖДЕНИЕ

МЫ ОБНОВЛЯЕМСЯ
ПОСТОЯННО

ИМ ЖДЕМ ВАС!

ИГРАН. RU

Андрей Верецагин aka Soldier (soldier@igromania.ru)
Алексей Макаренко (MakarenkOFF@igromania.ru)

Медаль Почета Аллея Ассасинов

ИДЕАЛЬНАЯ ВОЙНА

Medal of Honor Движок третьего Quake

Два основных следствия: превосходная графика и полностью открытая архитектура. И один вывод: можно быстро создавать полноценные модификации. То, что мы — и вы, если воспользуетесь данными в статье советами — получим в результате изменения конфигурационных файлов, будет совсем новой игрой.

Полноценной. Самодостаточной. Модификацией.

Настройки

Из всех игровых файлов для нас наиболее привлекательны *.pk3-архивы, коих насчитывается шесть штук: Pak0.pk3, Pak1.pk3, Pak2.pk3, Pak3.pk3, Pak4.pk3 и Pak5.pk3. Все они пребывают в каталоге \Main, в директории с игрой, и являются переименованными *.zip-архивами. Работать с ними просто.

Самым содержательным из всех игровых архивов является Pak0.pk3. В нем вы можете найти ряд папок и несколько *.cfg-файлов. Нам пригодится лишь один — autoexec.cfg. Он может быть отредактирован в любом текстовом редакторе, в том числе и в обычном "Блокноте". Файл можно условно

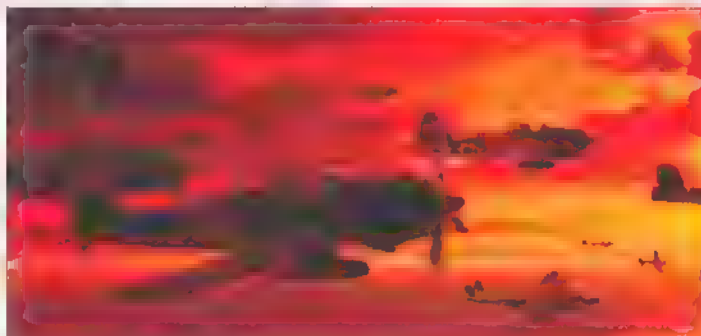
разделить на две части. В первой из них помещаются параметры вида bind X "N", назначающие клавиши для вызова во время игры той или иной команды (X — название клавиши, N — имя вызываемой ею команды). Обратите внимание на то, что "привязать" эти команды к клавишам можно только посредством редактирования этого файла — игровое меню вам в этом не поможет.

Во второй части файла autoexec.cfg размещаются другие не менее важные параметры. К ним относится характеристика set cl_playintro, от которой зависит, будет ли при запуске игры проигрываться вступительный ролик (а вместе с ним и ролики с логотипами создателей игры): 1 — да, 0 — нет. Параметрами set ui_skip_eamovie, set ui_skip_titlescreen и set ui_skip_legalscreen определяется возможность для играющего скинуть ролики, представляющие создателей игры (1 — да, 0 — нет). Советую выставить значения последних трех характеристик на отметку 1, а особо нетерпеливые игроки могут убрать и стартовый ролик посредством редактирования характеристики set cl_playintro. В обоих случаях скорость начальной загрузки игры несколько увеличится. А главное — не будет надоедливых рекламных заставок.

Осмотр

Теперь перейдем к изучению папок, которые вы можете обнаружить в недрах архивного файла Pak0.pk3. Первый представитель, директория \anim, содержит в себе *.scr-файлы — скрипты, служащие для описания разного рода анимации. При желании вы можете покопаться в их внутренностях, но учтите — структура файлов весьма сложна, и разобраться, где что, очень непросто.

В каталоге \fonts лежат все игровые шрифты в виде файлов с расширением .ritualfont. Открыв любой из них в стандартном "Блокноте", вы можете с помощью редактирования значений параметров height и aspect изменить размеры шрифта. Создавая собственную модификацию, не стоит оставлять старый MoH шрифт. Иначе каждый взглянувший на экран скажет: "Э! Да он просто чуть изменил игру". *Открытая архитектура движка позволит нам создать уникальный*



мод, ничем не похожий на оригинальную игру.

Папка \gfx богата различными элементами оформления игры. В ней вы найдете подкаталоги \2d и \fonts. В первом из них располагаются некоторые части интерфейса — курсоры, стрелки, интерфейсные картинки и т.п. Во втором — графические представления игровых шрифтов в виде картинок формата *.tga. Учтите, что последние используют альфа-канал. Посему просмотреть их и подкорректировать можно только в мощном графическом редакторе (например, в Photoshop'e), способном работать с альфа-каналом. При желании вы можете полностью изменить местные шрифты, перекрасив их в другой цвет или подрисовав к каждому символу какую-нибудь закорючку, придав тем самым шрифту неповторимый вид. Переливы — для "фьючер-мода", готика — для старины. Все ограничивается только вашей фантазией. У меня, например, получился забавный мод, где все шрифты были закошены под "Кока-Колу".

Директория \global может похвастаться многообразием файлов с расширениями scr, txt и sl. Все они читаются "Блокнотом", но не все представляют для нас интерес. Из тех, что способны привлечь внимание, выделяется файл localization.txt — подарок начинающим локализаторам. В файле прописаны все текстовые со-

общения, которые вы можете встретить во время игры (каждое сообщение заключено в фигурные скобки и кавычки). Если вы решили русифицировать игру, данный файл окажется для вас просто незаменимым. Но не русификацией единой.. Переписывая игровые сообщения, можно полностью изменить игровой сюжет. Ну а если к этому добавить изменение очередности миссий и модификацию заданий (см. ниже по тексту) — вот и готова новая игра!

Помимо него в папке \global вы обнаружите *.scr-файлы, являющиеся самыми обыкновенными скриптами. Особого смысла в редактировании этих файлов нет.

Каталог \models содержит модели, представленные файлами с расширениями lod, skc и skd (до выхода специального редактора эти файлы особого интереса не представляют). Все модели аккуратно разложены по многочисленным подкаталогам в следующем порядке (привожу только самые важные из них): боеприпасы в подкаталоге \ammo; животные в \animal; различное оборудование в \equipment; мебель в \furniture, разнообразные спецэффекты в \fx (взрывы, блеск металла и т.д.), оде-

да и снаряжение в \gear, игровые персонажи в папках \human, \player и \posed, "призы" (различные полез-

ные вещицы, которые вы можете найти во время игры) в \item; осветительные приборы в \lights, предметы оформительного характера (бутылки, листы бумаги, столовые принадлежности и прочее) в каталогах \miscobj и \static, снаряды, используемые различными видами вооружения, в \projectiles, стационарное оружие в \staticweapons, различные транспортные средства в \vehicles, разнообразные виды оружия в \weapons. Ждем редактора.

Компания моделям составляют *.tik-файлы (в редких случаях их заменяют файлы с расширением .txt), где помещаются основные "модельные" параметры (практически каждой модели соответствует свой *.tik-файл, заимствующий у нее название). Наибольший интерес для нас представляют *.tik-файлы, относящиеся к оружию (к стационарному в том числе), транспортным средствам и игровым персонажам.

Орудия убийства

Путем редактирования "оружейных" *.tik-файлов можно с легкостью создать любой оригинальный вид вооружения. Для этого откройте нужный *.tik-файл (например, если вы задались целью совершить преобразования над пистолетом Colt 45, откройте файл colt45.tik) в любом текстовом редакторе и подкорректируйте значения характеристик, список которых следует за надписью "init". Вот самые важные из них.

name — название, которое оружие носит в игре (оно должно быть заключено в кавычки).

Если вы создаете новое оружие, укажите здесь его имя. Что вы говорите? Есть идея создать "русский" мод? Нет проблем. АК-47, ТТ, ПМ pickupsound — звук, раздающийся при взятии вами данного орудия убийства

ammopickupsound — звуковой эффект, который вы слышите, когда подбираете боеприпасы к данному виду вооружения

loadammo — звук, раздающийся при попытке выстрелить из данного оружия, когда у него закончились патроны

firetype — снаряд, которым стреляет оружие. Может быть либо bullet (пуля), либо projectile (разрывной снаряд)

ammotype — тип боеприпасов, способных пополнить обойму этого ствола (у гранат местное значение должно выглядеть как "grenade"). Вот список возможных значений: heavy, pistol, rifle, smg, mg и shotgun. Можно с легкостью унифицировать некоторые патроны под все виды оружия. Или наоборот, усложнить игру, сократив количество видов боеприпасов, которые могут использоваться наиболее эффективными видами оружия. Если же вы создаете "мясную" модификацию, в которой кровь льется бурными потоками, то можно снаряжать smg пистолетными патронами и наслаждаться тотальной висекцией врагов. Что? Вы собираетесь повысить уровень AI противника (как, см. ниже по тексту) и устраивать снайперские дуэли в разрушенных городах? И это не проблема. Только в этом случае вам понадобится больше патронов для снайперки. Ну так разрешите винтовкам стрелять пистолетными патронами, и проблема с боекомплектom будет решена.

semiauto — наличие строки с этим параметром свидетельствует о том, что данное оружие является полуавтоматическим. Ту же снайперку вполне можно сделать автоматической, существенно ускорив время стрельбы из этого из без того смертоносного оружия. Кстати, именно таким образом можно здорово повысить свою меткость. Да и мод с быстрозаряжающимися снайперками выглядит более чем свежо.

clipsize — число патронов, которое может поместиться в обойму данного оружия. Один из способов добиться баланса в вашей будущей модификации — изменить количество патронов в обойме. Слишком легко убивают? Увеличьте количество патронов в обойме автомата и ко-



сите врагов направо и налево. Для "пап" рекомедуется обратное. Восемь патронов в автоматной обойме — и вот уже до того столь простые уровни превращаются в настоящую головоломку. Точная стрельба из автоматического оружия — в жизненную необходимость.

startammo — количество патронов для данного вида вооружения, поставляющегося с последним. Иногда довольно интересного эффекта можно добиться, подсунув игроку мощное оружие, скажем, на первом уровне. Но без патронов! Поджигаем интерес в самом начале. А рванет он — интерес — уровне эдак на пятом, когда появятся соответствующие патроны.

ammorequired — число патронов, расходующееся за один выстрел.

firedelay — скорострельность. Самое страшное оружие, которое вы только можете создать в своей модификации, — снайперка, которой прикрутили автоматический режим, снабдили стопатронным магазином и увеличили скорострельность. Баланс — к черту, кривизна океаном. Впрочем, если увеличить число и скорость передвижения противников, то получится нечто сродни Serious Sam. Сердито и с мясом. А уж если и патчик, увеличивающий количество крови, выливающейся из артерий повер-

женных врагов, установить, то получится развлечение для настоящих игроманьяков.

Следующие два параметра наличествуют только у гранат.

maxchargetime — максимальный размах при броске вами гранаты. Увеличиваете это значение, и вот уже можно забрасывать гранаты в самые верхние этажи зданий. Если просто подстраиваете игру под себя, то это иногда спасет вам жизнь в городских разборках, когда враги засели на крыше. Ну а если создаете свой мод, то вот вам идея. Ставите параметр на побольше и создаете уровень, заточенный исключительно под гранатные баталии. Пара акапов или развалины города и две партии, забрасывающие друг друга градом гранат. Феерия пламени и необходимость тактически мыслить, чтобы победить. Кажется, такого еще нигде не было. Идею — дарю, хотя мы ее в редакции уже опробовали, и нам понравилось.

minchargetime — минимальный размах при броске гранаты. Специально для создателей мода "Симулятор камикадзе". Вбегаете в стан врага и швыряете гранату себе под ноги. Все умерли, но их больше, чем нас. "И в битве жестокой бобра с ослом побеждает бобро!"

bulletrange — дальность стрельбы. В са мой игре не так уж много уровней, где какое-либо ваше оружие не может дострелить до видимой точки. Но кто сказал, что в вашей модификации не будет огромных открытых пространств, где данный параметр — ключевой? Оказывается, в открытом поле и воин с пистолетом кое на что способен, если пистолет может выстрелить на пару километров. Не хватает только снайперского прицела.

bulletdamage — урон, наносимый снарядом данного оружия.

bulletknockback — отдача, которую вы испытываете при ведении стрельбы из данного оружия убийства. Если вы творите сверхреалистичный мод, то не мешает увеличить отдачу у тяжелых видов оружия. Ну а если основная задочка — создать чистой воды аркадное рубилово, то крутите счетчик к нулю и не "дрожите", когда дело доходит до стрельбы из тяжелой артиллерии.

bulletspread — скорость полета пули, выпущенной из данного оружия. Возможность сделать из любого вида оружия эдакий рейлгон. Пуля будет попадать в противника в момент нажатия на спусковой крючок. Но это для аркадников. А вот что можно посоветовать тем, кто



пытается создать подобие OFP. Поройтесь в Сети, найдите характеристики различных видов оружия. Поэкспериментируйте и добейтесь соответствия игровой скорости полета пули реальной. Пора комментировать по ходу игры — и, возможно, ваша модификация станет популярна у служащих Российской Армии. Делают же на движке OFP настоящий военный тренажер!

movementspeed — влияние веса оружия на скорость передвижения вооруженного им субъекта (но указанное здесь число умножается скоростью героя, соответственно уменьшаясь или возрастая от этого). Как, ничего не замечаете? Тогда слушайте внимательно. При значении, меньшем единицы, влияние имеет отрицательный характер. Берете вы, например, в руки пистолет и начинаете носиться как угорелый. Раньше единичкой не болело-то поворачивать. Но теперь, когда противникам сложнее в вас попасть. Такого же эффекта можно добиться и при создании мультиплеерных модификаций. Команда медленных, но тяжеловооруженных бойцов против снаряженных пистолетами, но очень быстро перемещающихся. А так ведь можно и различные классы создавать!

tracerfrequency — частота трассирования пули, выпущенной из данного ствола. При значении, равном нулю, трассирование отсутствует. Если собирается создавать ночные батальоны, то обязательно добавьте им зрелищности использованием трассирующих пуль.

crosshair — тип прицела, красующегося на экране, когда вы вооружены данным оружием. Параметр принимает значения от нуля до трех. А вот выйдет редактор, тогда придет время и новые прицелы для снайперок рисовать.

quiet — наличие страха с этим параметром свидетельствует о том, что данное оружие не производит при стрельбе никакого шума (как пистолет с глушителем). Присвойте это свойство стволу, обладающему большой убойной силой, и вы получите практически идеальное оружие — мощное и бесшумное. А поскольку оно такое крутое, желательно уменьшить количественную характеристику патронов, которые вы можете найти во время игры (о том, как это делается, читайте ниже), — тогда баланс будет соблюден. Если же вы творец мультиплеерного многоклассового мода, то бесшумное оружие можно вручить шлангу или разведчику.

secondary firetype — снаряд, которым стреляет оружие при ведении альтернативного огня. К сожалению, заставить пистолет стрелять гранатами не получится, хотя бы потому, что у пистолета нет альтернативного огня. Но ряд интересных эффектов модификацией данного параметра добиться можно. Чуть-чуть смекалки, и ваш мод обретет свое запоминающееся ни на кого не похожее лицо.

secondary ammotype — тип боеприпасов, используемых этим стволом при ведении альтернативной стрельбы.

secondary ammomorequired — число патронов, расходующееся за один выстрел при альтернативной стрельбе.

secondary bulletrange — дальность полета альтернативного огня.

secondary bulletspread — скорость полета пули, выпущенной из данного оружия при альтернативной стрельбе.

secondary bulletdamage — повреждение при альтернативной стрельбе.

secondary bulletknockback — отдача при ведении альтернативной стрельбы.

secondary quiet — наличие строки с этой характеристикой означает, что оружие не производит при альтернативной стрельбе никакого шума.

После надписи **DM Attributes** идут те же параметры, только с приставкой **dm**, означающей, что они относятся к **deathmatch**’евому режиму игры (например, показатель **dmfiredelay** устанавливает скорострельность оружия для **deathmatch** а).

Далее, после слова **animations**, начинается раздел файла, описывающий анимацию оружия. Если вы просто хотите немного изменить оригинальную игру, то редактировать содержимое этого модуля особого смысла не имеет. Но если вы решились полностью изменить игровые орудия убийства, не будет лишним заглянуть и сюда.

Полезные вещички

Оружие — не единственное, что поддается редактированию. Взять хотя бы “призы” (напомним, что им отведена папка **\items** в директории **\models**). Несмотря на то, что “призовые” *.tik файлы не могут похвастаться обилием всяческих параметров, они, тем не менее, играют очень важную роль. Паспортом их корректировки вы можете существенно повлиять на геймплей. Например, сильно понизив эффективность лечения вашего героя с помощью аптечек, вы сделаете игру заметно сложнее. Увеличив количество патронов в боекомплекте, вы никогда не будете испытывать нехватку боеприпасов. И наоборот — ограничив запасы амуниции, вы вынуждаете играющего осторожничать и тратить патроны с умом в любой ситуации.

По названию “призового” *.tik-файла не сложно определить, какому предмету он соответствует. Файлы вида **item_N_healthbox.tik** посвящены аптечкам (в названиях таких файлов вместо **N** стоит число, указывающее, сколько здоровья прибавляет аптечка). Файлы, имеющие вид **item_Y_ammobox**, относятся к боеприпасам для различных видов вооружения, назва-

ние которых указывается вместо **Y**.

По большому счету, *.tik-файлы, относящиеся к “призам”, построены по тому же принципу, что и их “оружейные” собратья. Так что с редактированием первых у вас не должно возникнуть проблем. Вот список характеристик.

amount — количественная характеристика “приза” (например, у аптечки данный параметр определяет количество восстанавливаемого ею здоровья).

dmamount — количественная характеристика “приза” для мультиплеера.

pickupsound — звук, который вы слышите при взятии данного “приза”.

Средства передвижения

Следующей нашей жертвой станут *.tik-файлы из папки **\vehicles** — те самые, что содержат характеристики встречающихся в игре средств передвижения. Обратите внимание на то, что некоторые местные *.tik-файлы посвящены не самим транспортным средствам, а установленным на них пушкам (в названиях таких файлов фигурирует слово **cannon**). Вот те немногие параметры, с которыми вы можете здесь встретиться.

setsize — размеры данного средства передвижения. Здесь требуется указать через пробел размеры машины по осям **X**, **Y** и **Z** (к примеру, **setsize 50 40 20**). И никто не помешает вам сделать из рядового “козла” настоящий “Хаммер”. Или наоборот. Можно увеличить габариты танка, и он не сможет участвовать в городских битвах — просто не пролезет на улицы. Или наоборот, заставить огромные машины просачиваться в самые узенькие закоулки. Только не забивайте, что графика от изменения данного параметра не поменяется. Танк, визуально вполне вписывающийся в габариты улицы, но не способный проехать по мостовой, выглядит довольно забавно. В обратном случае полигоны техники будут проваливаться в стены. И вот тут уже игра может заартачиться и глюкнуть. Будьте внимательны!





Видоизмененный экран героя. Внимание в правый верхний угол.

vehiclespeed — максимальная скорость, которую способно развивать данное средство передвижения. Для создателей футуристических модификаций очень важный параметр. *Ничего не стоит заставить какую-нибудь танкетку носиться по уровню аки какой-нибудь хOVERджет*

vehiclemass — масса транспортного средства (влияет на скорость передвижения: чем меньше масса, тем выше скорость)

vehicleradius — радиус колес

vehiclerollingresistance — сопротивление качению (чем выше, тем слабее машина будет подпрыгивать по ухабах). Можно немало позабавиться, установив значение данного параметра у какого-нибудь тяжеловесного танка, скажем, на отметку 0.1. Танк будет подпрыгивать на кочках, как мячик от пола. Понятно, что редактирование данного параметра — прямая дорога к созданию какого-нибудь шутовского мультиплеерного мода.

turnrate — поворотливость

spawnturret — этим показателем определяется, оборудовано ли транспортное средство турелью (1 — да, 0 — нет). Если значение равно единице, рядом с ним указывается и путь к соответствующей пушке *.tik-файла. Например, **spawnturret 1 "vehicles/tigercannon.tik"**. *Заметьте, что можно оснастить турелями транспорты, на которых это оружие не предусмотрено*

Что касается отведенных под турели *.tik-файлов, то список их характеристик практически полностью соответствует тому, что имеют игровые орудия убийства. Исключение составляет лишь параметр **turnspeed**, определяющий скорость поворота пушки.

Поиграв с вышеперечисленными настройками у любой местной машины, вы можете превратить ее в принципиально новое транспортное средство. Оно может быть быстрым, бронированным, реалистичным, хорошо вооруженным — каким угодно. Главное, чтобы на нем было приятно кататься и чтобы оно хорошо вписывалось в ваш мод.

Субъекты

Что касается *.tik-файлов, поселившихся в папках \human и \posed, то они отведены под

характеристики игровых персонажей. Файлы, название которых начинается со слова "allied", посвящены вашим напарникам, файлы, в имени которых заветилась приставка "german_", — ответственны за ваших противников. Те же, что не имеют ни того, ни другого, относятся к мирным персонажам. Но независимо от категории все герои имеют следующие параметры:

scale — габариты субъекта. При значениях, близких к единице, персонажи начинают страдать неизлечимым гигантизмом. Они перестают пролезать в двери, грудятся на площадях и вообще всячески "недомогают". В ряде случаев это может пригодиться при создании модов. Например, если нужно создать массивку на площади.

radius — величина тени. При изменении габаритов персонажа не забудьте подкорректировать и его тень. Высший пилотаж — поиграть с тенями героев в закрытых помещениях с несколькими источниками света. Можно добиться весьма интересных эффектов.

health — здоровье героя

weapon — вооружение

Изменяя эти характеристики у различных субъектов, можно добиться самых необычных и непредсказуемых результатов. Можете, например, сделать своих врагов карликами: тогда в них будет сложная попаста. Можете — наоборот, превратить их в мощных гигантов, наделив соответствующим ростом здоровьем. Можно проделать подобное и со своими сослуживцами. Наконец, вы можете сильно повлиять на сложность игры, ослабляя или укрепляя здоровье ваших противников и меняя их оружейный арсенал.

Сколько ниточка ни выйся...

Архивы Pak1.pk3, Pak2.pk3, Pak3.pk3, Pak4.pk3 и Pak5.pk3 не могут сравниться с Pak0.pk3 по количеству полезных для нас файлов, но и они заслуживают внимания. Архивный файл Pak1.pk3 содержит в себе лишь одну папку — \textures, которая имеет два подкаталога \hud и \mohmenu. В первом из них собраны картинки формата *.tga, относящиеся к HUD'у

(экрану героя). В их числе полоска здоровья, схематические изображения различных видов оружия и предметов, а также многое другое. При создании своего мода все это необходимо перерисовать с нуля, чтобы ничто не выдавало в вашем творении принадлежность к MoH. Что же касается подкаталога \mohmenu, то он содержит картинки оформительного характера для главного меню (они также имеют формат *.tga). Подстроивайте внешний вид меню под идею своей игры.

В архиве pak2.pk3 хранятся текстуры, раскиданные по двум директориям \env и \textures. В первой из них лежат текстуры для неба и заднего плана, во второй — все остальное (они рассортированы по подкаталогам). Все текстуры сохранены в форматах *.jpg и *.tga, так что вам не составит труда их перерисовать или заменить текстурами из других игр, а значит, и придать игре новый облик.

В недрах архива Pak3.pk3 покоится папка \sound, где пребывает большая часть звуковых файлов игры, раскиданных по семи подкаталогам: \amb (здесь собраны звуковые эффекты, производимые окружением), \characters (звуки, издаваемые персонажами игры, — речь не в счет), \items (звуковые эффекты, раздающиеся при находке вами различных вещей), \mechanics ("механические" звуки), \menu (звуковое оформление меню), \vehicle (звуки, производимые транспортными средствами) и \weapons (выстрелы и взрывы). Если вы создадите серьезную модификацию, вам не обойтись без замены некоторых "старых" звуковых эффектов новыми. Вполне возможно, что вы решитесь полностью переозвучить игру. Тут уже встает проблема времени и сил. Но возможность есть, и это главное.

Из архива Pak4.pk3 можно извлечь на свет каталог \dialogue, служащий пристанищем местным *.wav-файлам с речью различных персонажей игры. Если есть желание, можете переозвучить игровых персонажей или, как вариант, заменить немецкие ругательства русскими.

Что же касается последнего архивного файла, Pak5.pk3, то он содержит игровые карты, каждой из которых соответствуют файлы с расширениями bsp (основной файл), min, pth и var. К сожалению, новая версия Rad ant'a, способная работать с этими файлами, еще не вышла, но, судя по всему, ждать ее выхода остается недолго.

И последнее, о чем хочется сказать — это музыка. Она находится вне всяких архивов и размещается по адресу <Каталог игры>\main\sound\music. Все музыкальные файлы имеют формат *.mp3, так что вы можете без труда их прослушать или заменить другими композициями.



Приведенной в статье информации более чем достаточно для создания полноценной модификации. Создавайте новые виды оружия и транспортных средств, усиливайте своих врагов, перерисовывайте текстуры, снабжайте игру новыми звуками. При удачном выполнении вами всех этих этапов модостроения игра преобразится. Когда все будет готово, закопируйте измененные файлы в архивы и высылайте нам в редакцию (одновременно на два адреса: operKOT@igromania.ru и orange@igromania.ru). Наиболее удачные работы мы обязательно увековечим на нашем компактe. И не забудьте поместить в архив текстовичок с кратким описанием мода и инструкцией по установке вашей нетленки на игру. ■

РЕДАКТОР ТРЕХМЕРНЫХ
МОДЕЛЕЙ MILKSHAPE 3D

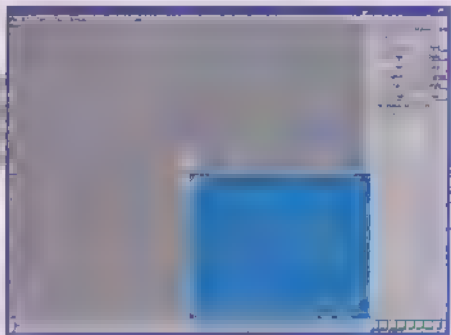
КТО из вас не мечтал, скажем, увидеть себя любимого с пулеметом наперевес и с папиросой в зубах, браво валяющего орды монстров в любимой игре? Ходили в ваших горячих головах такие мысли? "Только как же себя туда запихнуть, в эту самую игру?" — зададитесь вы вопросом. Вот мы и решили вам помочь в этом деле и посвятить в ряды храбрых моделеров.

Всем известно, что модели делать не так-то просто. И без специальной программы тут не обойтись. Только вот какой? Я порекомендую MilkShape 3D. Чем же эта утилита выделяется на фоне десятков других? Тем лишь, что это одна из самых простых и самых "совместимых" на сегодняшний день программ. Многие профессиональные моделеры, которые до этого пользовались 3D Studio Max, говорили, что MilkShape намного упрощает процесс создания модели и ее, так сказать, внедрения. Взять утилиту вы можете на **нашем компактe** (куда нам ее выложить побезно разрешил сам автор).

От кнопки к кнопке

При первой загрузке MilkShape создает впечатление простенькой оболочки, по функциональности не намного опередившей Paint. Но автора MilkShape можно поздравить — он добился простоты и многофункциональности своего творения.

Из чего же состоит интерфейс программы?



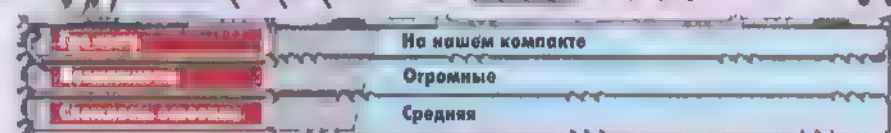
1, 2, 3, 4 — окна, где вы работаете над созданием модели. Проекцию вида можно изменять как угодно (не только в трех проекциях, как во многих редакторах, но и сзади, снизу, сверху). Также присутствует окно 3D-вида на модель.

5 — главное меню.

6 — панель инструментов. С помощью этой панели вы будете делать все — начиная от простейшего создания полигона и кончая анимацией.

7 — панель анимации.

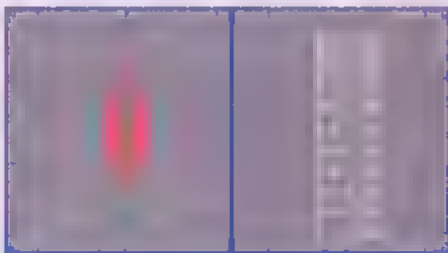
Рассмотрим более подробно панель инструментов. Первый подкаталог (Model) располагает основными инструментами (для создания полигонов, манипуляций с выбранным объектом). Второй подкаталог (Groups) предназначен для группирования объектов. Третий (Materials) используется для выбора и изменения текстур. Здесь я хотел бы заметить, что второй и третий подкаталог очень тесно связаны, так как текстуры могут быть натянуты только на группу объектов. При этом может быть использована только одна текстура. Так что, перед тем как создавать модель, сядьте и продумайте — сколько вам па-



требуется текстур и сколько для этого нужно будет групп. И наконец, четвертый подкаталог (Joints) предназначен для добавления анимации (но о ней мы поговорим немного позже).

Выйти из строя!

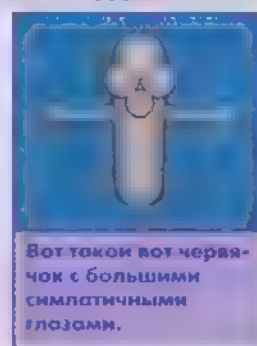
чтобы не запутаться в обилии терминов и словесных построений, давайте все наше дальнейшее обсуждение совместим с созданием собственного "Аполлона". Попробуем "слепить из осколков" простенькую модель. Например, червяка в стиле Worms (в Quake III смотреть будет великолепно). Для этого сначала создадим новый документ (File\New). Теперь в панели инструментов выберем цилиндр (Model\Cylinder) и нарисуем его мышкой в любой проекции. Вот мы и получили, так сказать, основу нашего творения.



Теперь активируем Select — внизу появится небольшое меню выбора. Выбираем Face и Ignore Backfaces. Теперь в окне вида сверху активируем наш блок. Как видите, мы выбрали не весь блок целиком, а лишь одну его сторону. Дальше выбираем в панели инструментов Extrude и, зажав курсор мышки на выбранной стороне и протянув ее вверх, создадим еще один блок, присоединенный к первому. Прделаем такую операцию несколько раз, пока не получим длинный цилиндр. Это, как вы уже догадались, будет туловище нашего червя. Только голова у него уж слишком угловатая. Нужно же придать ей приятной округлости. Для этого нажимаем Select\Vertex (не забудьте отключить Ignore Backfaces) и с помощью мышки выбираем нужные нам точки, как показано на рисунке.

Затем жмем Scale в панели инструментов и, путем сужения площади поверхности, достигаем желаемого результата (заметьте, что операцию Scale в данном случае лучше продельвать в окне вида сверху). Прделаите эту операцию с другими точками, чтобы добиться окончательной плавности линий. Ну вот, "котелок" получился ровным и вполне убедительным. Пришло время поработать над деталями.

Создадим два глаза, выбрав для этого инструмент Sphere, и расположим их рядом друг с другом так, чтобы они немного выступали из



головы. Этим же способом создадим нос. Затем, выбрав в меню Box и нарисовав блок в любом месте, создадим руку (старайтесь применять операции Extrude и Scale — так рука, да и не только она, будет выглядеть более красиво и естественно). Присоединив руку к телу,

скопируем ее (Ctrl+D) и с помощью операции Mirror (Vertex\Mirror Left\Right) поместим копию с другой стороны. Ну вот, наша первая модель уже приобрела неплохой вид.

Текстурой единой

Над персонаж пока что несколько сароват. Чтобы бедняга не страдал от комплекса неполноценности, надо его — червя, а не комплекс — раскрасить. Для такой простой модели, как червь дождевой обыкновенный, вполне будет достаточно двух текстур. Одна для кожи и одна для глаз. Загружаем любой графический редактор (можно даже Paint) и создаем новый файл. Большой размер нам не нужен, так что 48x48 подойдет прекрасно (внимания, числовые показатели длин сторон всех используемых в редакторе текстур должны делиться на 8). Если кто помнит, червяки в Worms розовые. А чем наш червяк хуже? Закрашиваем все розовым цветом (чем светлее, тем лучше) и сохраняем файл под именем, скажем, skin.jpg. Теперь создайте еще один файл (48x48) и в центре нарисуйте черный круг (зрачок). Сохраните как eye.jpg. Вот мы и получили текстуры для нашей модели.

Теперь вернемся в редактор. На панели инструментов выбираем Materials.

Там жмем New.

В окошке сверху появится шар. Теперь кликаем на поле и выбираем нужный файл текстуры (в данном случае — skin.jpg). Шар окрасится в нашу текстуру. Под окошком с шаром есть несколько кнопок. С помощью них мы можем добавить некоторые эффекты. Но пока нам это не нужно. Для удобства текстуру можно переименовать. Добавьте новую текстуру и назовите ее eye.

Пришло время натянуть текстуру на нашего червяка. Однако я посоветовал бы вна-

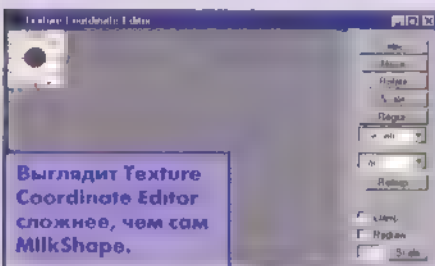


Полезные клавиши

SHIFT + Mouse right button (должен быть выбран инструмент Move) — zoom (при движении мышки вверх/вниз)
 Ctrl + Mouse right button — перемещение в доступном пространстве
 Ctrl + D — копировать выбранный объект
 Ctrl + Z — операция Undo для отмены действия (очень полезна, особенно при создании анимации).

чале зайти в подкаталог Groups. Там находятся все группы объектов, из которых состоит ваша модель. Заметьте, что рука — это одна группа, хотя состоит из нескольких блоков. Это результат использования операции Extrude. "Но зачем же мне эти группы?" — спросите вы. Дело в том, что каждая модель должна иметь не больше 8 групп объектов для нормальной анимации. Но сейчас лучше никакие объекты не сгруппировывать, а вот переименовать стоит. Это облегчит работу.

Теперь вернемся к текстуре. Сначала в окне 3D-вида нажимаем правую кнопку мышки, в меню выбираем Textured. Далее Model>Select, и в меню выбора жмем Group. Теперь выберите руки, нос и туловище модели. Опять возвращаемся в Materials, выбираем нужную текстуру из списка. Нажимаем Assign. Как видите, наш червяк приобрел розоватый оттенок. Пришла очередь глаз. Проподельваем ту же процедуру (не забудьте присвоить текстуру eye обоим глазам). Стоп! Зрачок оказался не в том месте, где ему положено находиться. Вот здесь нам и пригодится Texture Coordinate Editor (находится в каталоге Window). Он нужен для удобства и точности работы с текстурами. Если бы не он, вам пришлось бы для каждой детали создавать отдельный файл текстуры. Теперь откройте оу-



Выглядит Texture Coordinate Editor сложнее, чем сам MilkShape.

Чтобы указать положение текстуры, выберите объект, на котором эта текстура должна находиться (нам сейчас нужен глаз). В окне координатора также нужно выбрать из списка объект, с которым вы будете работать. Итак, в углу появилась текстура и сам глаз. Однако повернут он не очень правильно. Зрачок у нас должен быть спереди, поэтому в окне вида модели, где глаз виден спереди, нужно поменять проекцию. Теперь в окне координатора под названием объекта выбираем эту проекцию. В углу слева появится сфера. Это и есть наш глаз. Перемещаем его на ту позицию, где зрачок находится в центре сферы, и жмем кнопку Remap. Смотрим результат в 3D окне. Вот и все. Червяк обзавелся кожей и глазами.

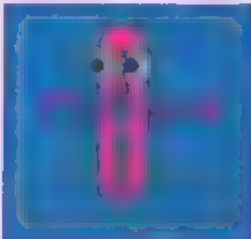


А ведь этот милый червячок вскоре будет бегать с шотаном.

Готовимся к бою

Анимация. Это, наверное, один из самых щекотливых вопросов в моделировании. Допустим, вы уже сделали модель, натянули на нее текстуры. Но пока ваша модель не может совершать никаких действий, потому что вы ее не проанимировали. Что же нужно для того, чтобы создать анимацию? Во-первых, скелет вашей модели, во-вторых — четко проработанные движения, которые вы уже прокрутили в голове и каждому дали назначение (присесть, лечь, прыгнуть).

Наверное, все вы слышали про скелетную анимацию. Так вот, эта самая анимация используется для того, чтобы сделать движения более эластичными, близкими к естественным. И скелетная структура для этого подходит лучше всего. Как же создать скелет для модели? На панели инструментов, в разделе Model, есть кнопка Joint. Joint — это объект, вокруг которого (или относительно которого) будет совершаться движение та или иная часть модели. Обычно joint'y (в дальнейшем просто джойнты) должны быть соединены, но если ваша модель не стандартна, то могут присутствовать несоединенные джойнты. Теперь давайте добавим несколько джойнтов нашему червяку, тем самым сделав ему скелет. Выберем на панели инструментов Joint и поставим один в середине туловища червяка. Теперь, выбрав только что поставленный джойнт, установим еще один, расположив его в центре головы. Вы увидите, что между ними появилась линия соединения. Это означает, что данные джойнты напрямую связаны друг с другом. Теперь, выбрав первый, создадим еще несколько, отходящих к рукам и хвосту. При этом старайтесь ставить их в тех местах, где конечность может сгибаться. Вот и готов скелет нашего червяка.



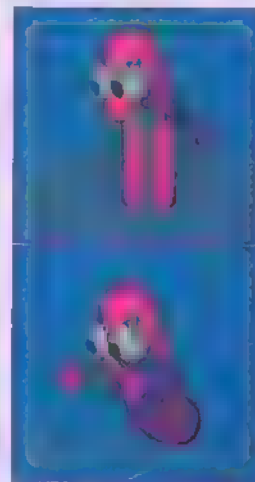
Однако пока мы анимации создать не можем. Нам нужно "привязать" тело червяка к скелету, то есть каждую часть тела к нужному джойнту. Вот для этого и существуют бонны. Бон — это часть модели, которая "привязана" к одному или группе джойнтов. Распределим нашу модель на бонны. В меню инструментов выберите Select и в меню выбора — Vertex (не забудьте отключить Ignore Backfaces). Теперь в меню Joints выберите все джойнты, которые находятся в зоне руки. Затем выбираем всю руку и жмем кнопку Assign.

Теперь осталось проделать то же с остальными джойнтами, и модель будет готова к дальнейшим, пока еще не боевым действиям.

Пластика и грация

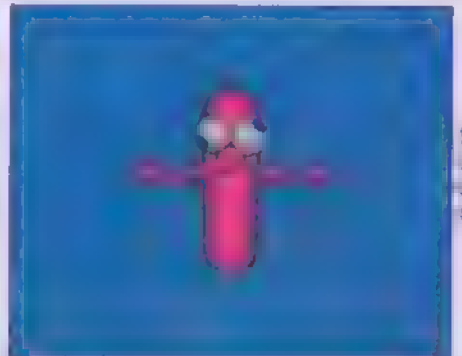
Итак, мы с вами подошли к одному из завершающих этапов в создании моделей. К созданию анимации. У каждой модели присутствует хотя бы одно движение. Создадим движение для нашего червяка. Пока что очень простое (наиболее понятливые ученики могут сами себе усложнить задачу). Чтобы движение выглядело более забавно, пусть наш червь будет прыгать на хвосте. Нажимаем кнопку Anim (в правом нижнем углу) и выставляем первый кадр. В меню Animate выбираем Set frame. Вот

и готов первый кадр. Теперь выберите третий кадр и наклоните голову червяка немного вперед (используя выбранный джойнт головы и операцию Rotate), как будто он готовится к прыжку, и нажмите Set frame. Заметьте, что MilkShape автоматически определяет положение тела во втором кадре, тем самым создавая плавность движения, однако вы можете перескочить сразу на пятую "фотку", и программа сама вычислит положение тела в предыдущих кадрах. Таким образом вы сможете создать анимацию "коды" для вашего бес позвоночного. После завершения работы сохраните движение как отдельный файл модели.



Можно немного разнообразить анимацию нашей модели, добавив одну маленькую деталь: вращающиеся глаза. Представьте себе ужас врага, когда на него несется некое прыгающее существо с "рэйлом", сумасшедшие вращающиеся глаза. Жуть, да и только. А делается это всего за пару минут. Добавьте два отдельных джойнта, расположив их

в центре каждого глаза, и переделайте анимацию прыжка, добавив вращение глаз (не забудьте, что глаза нужно "присоединить" к джойнтам). Ну как, впечатляет?



Вот оно, наше чудо косое.

○○○

Имея в своей коллекции такую модель, да еще и написав у нее на спине свое имя, вы можете гордо именовать себя модельером. Пускай и начинающим. Оставайтесь с нами, и при должном старании вы за относительно небольшой срок сможете на весьма приличном уровне освоить все премудрости модельмейкерства.

На нашем компактe

1. Два tutorials, где подробно описан процесс компиляции моделей, сделанных в MilkShape 3D, для таких игр, как Quake, Unreal, HL.
2. MilkShape 3D — программа для создания моделей к большинству известных 3D-игр.
3. Модель червя, создание которой было описано в качестве примера в статье. Также в архиве лежат текстуры к модели.

СОЗДАНИЕ
МОДЕЛЕЙ ДЛЯ
SERIOUS SAM

ИВНОВЬ на страницах "Мастерской" мы возвращаемся к редактированию "Крутого Сэма".

Строительство уровней мы уже рассмотрели, но, возможно, некоторым этого показалось мало... На этот раз мы освоим редактирование и внедрение в игру собственных моделей. Создание останется за кадром — по 3D Studio MAX или LightWave есть целые книги-учебники. Поэтому рассмотрим лишь общие моменты подготовки моделей для импортирования в игру.

Инициация

Serious Modeler, как и Serious Editor, работает на движке игры. Поэтому и здесь вы можете видеть свое творение в том виде, в каком оно будет представлено в игре. Serious Modeler скорее не редактор, а просто очень навороченный конвертер моделей.

Как и положено, сначала рассмотрим интерфейс. Он сходен с интерфейсом редактора уровней — похожие кнопки, похожие списки.

Вверху и в левом углу окна расположен инструментариий, ниже — окно обзора. Цифрой 1 обозначено окно с включенным режимом про-

Инициация	Устанавливается с игрой
Инструментариий	100% игровых
Свойства объектов	Средняя. После редактора уровней — проще простого.
Администрирование	Встроена в программу

(LMB). Приближение и удаление камеры — пробел и правая кнопка мыши (RMB). Вращение — пробел и обе кнопки мыши. Если вместо пробела вы будете нажимать Ctrl, вы сможете вращать и перемещать саму модель.

Также к редактируемой модели прикреплен источник света (по умолчанию не виден, отображается после нажатия Ctrl+L). Удалять или приближать его к модели можно комбинацией Shift+RMB, а вращать вокруг модели — Shift+RMB+LMB. Ну а кнопкой Q вызывается уже знакомое нам по Serious Editor'у окно редактирования свойств.

Остальные особенности рассмотрим по ходу работы с моделером.

Правила моделирования

Создание модели и редактирование текстурных координат происходит вне Serious Modeler'a в 3D Studio MAX (или каком-то ином редакторе). Хотя само создание мы рассматривать не будем, а все же позволю

сделать куб и, отделив координатные сетки его граней друг от друга, зададите каждой стороне отдельные части текстуры, то в Serious Modeler'e вместо ровно натянутых текстур будет сплошная ерунда. За примером далеко ходить не надо, просто рассмотрите следующую картинку.

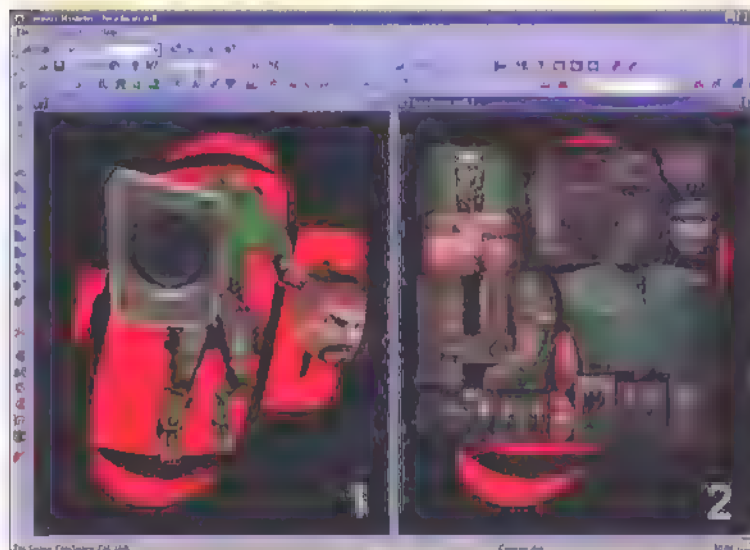


Слева на картинке изображен исходный вариант маппинга. Как видно — координатная сетка частично разбита. Справа же — результат импортирования модели в SM: здесь сетка уже не разбита, а просто как бы сложена пополам. Измененные координаты частично перекрывают черные области на текстуре, поэтому эту текстуру пришлось немного перерисовать. Чтобы так не происходило, нужно либо присваивать разные материалы отдельным частям поверхности модели (и, соответственно, задавать координаты каждому материалу отдельно), либо создавать несколько отдельных моделей (например, составить сферу из нескольких отдельных "лепестков") и объединять их непосредственно перед импортированием в Serious Modeler.

Положим, модель для импортирования у вас есть. Сконвертируйте свою модель в формат 3ds или lwo. Модель обязательно должна находиться в директории "Крутого Сэма" в отдельной папке или прямо в корневой директории, неважно. Затем в Serious Modeler идите в меню File\New. При создании нового файла моделер будет сам требовать указать ему файл для редактирования.

Текстурирование

Так как текстурные координаты вы должны были задать еще на стадии создания модели, то текстура у вас уже есть, и, когда вы добавите ее на модель, она уже будет правильно "натянута". Но сначала необходимо сконвертировать текстуру в сэмовский формат tex (заметьте, что редактор понимает только два формата конвертируемых картинок — tga и pcx). Делается это через меню File>Create Texture либо комбинацией Ctrl+Shift+T. В появившемся окне выберите пункт Normal texture, затем выберите конвертируемую картинку, а в следующем окне задайте ее размер в метрах. Если бы вы использовали создаваемую текстуру в редакторе уровней "Сэма", то вы могли бы отмасштабировать ее уже



смотра текстурных координат модели (включается кнопкой M). Цифрой 2 — окно, в котором вы можете осматривать результат своей работы. Начиная работу, вы увидите лишь одно окно — то, что под цифрой 2. Создать дополнительное окно вы можете через меню Window\New Window. Затем в новом окне вы можете включить новый режим либо сделать несколько одинаковых окон: скажем, для того, чтобы осматривать модель с нескольких ракурсов одновременно.

Движение камеры осуществляется точно так же, как и в редакторе уровней. Перемещение вверх-вниз — пробел и левая кнопка мыши

каким-то причинам нежелательно, то вы можете сделать две (три, четыре...) отдельных модели, а потом присоединить одну к другой в качестве дополнительной модели с помощью средств редактора. О том, как это сделать, мы поговорим позже.

Имейте в виду, что одна единица измерения длины в 3D-редакторах равна одной единице Serious Modeler'a. Но в 3D-редакторах одна единица — величина совершенно микроскопическая, тогда как в SM она равна одному метру.

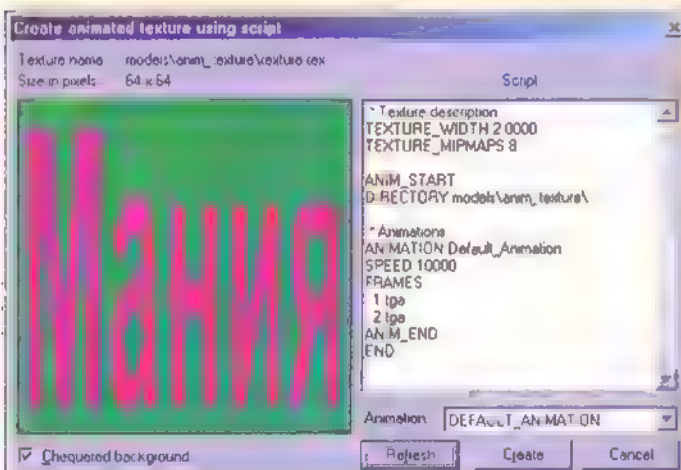
Есть одна тонкость и в задании текстурных координат: моделер не поддерживает разбиения координатной сетки. То есть, если в 3DS вы

после натягивания, но в моделире масштабировать текстуры нельзя. Поэтому масштаб и указывается непосредственно при создании. Подробнее про то, зачем нужны метры в Serious Modeler'e, смотрите на врезке. С первого раза у вас может не получиться подобрать подходящий размер, поэтому, чтобы не делать каждый раз все заново, просто нажмите кнопку R.

Имейте в виду, что соотношение сторон текстуры (уже не в метрах, а в более привычных пикселях) должно быть представлено целыми числами, например, 1:1, 1:2, 1:3, а не 1:3.14159. В противном случае редактор просто откажется импортировать текстуру. После нажатия кнопки **Create** текстура будет сохранена под своим старым именем, но с расширением **tex**, а также автоматически натянута на модель. Если же вы захотите добавить ранее сделанную и уже сконвертированную текстуру в модель, нажмите комбинацию **Ctrl+T**.

Также можно сделать текстуру с каким-либо эффектом. Для этого в появившемся после запуска конвертера текстур окне выберите пункт **Effect texture**. Текстура, которую вы подвергнете изменению, указывается прямо в окне редактирования эффектов. Это должна быть картинка, уже сконвертированная в формат **tex**. Здесь, помимо размера текстуры в метрах, вам надо указать класс эффектов (вода, огонь...) и тип — им соответствуют списки **Effect class** и **Effect**. В модель такие текстуры добавляются аналогично предыдущему типу.

Если возможностей стандартных эффектов вам недостаточно, вы можете сделать собственную анимацию. Сначала надо нарисовать отдельно все кадры анимированной текстуры, а затем сохранить каждый отдельным файлом. Затем, как обычно, нажимаете **Ctrl+Shift+T** и выбираете кнопку **Animated texture**. Вам сразу предложат выбрать файл. Выберите любой кадр вашей анимации. После этого откроется окно задания свойств анимированных текстур. Вы можете видеть его на скриншоте.



Видите окошко с текстом слева? В нем задаются все параметры, присущие стандартным текстурам, а также параметры анимации. Рассмотрим строки скрипта (а это именно скрипт) по порядку.

TEXTURE_WIDTH 2.0000 — привычный уже размер текстуры в метрах.
TEXTURE_MIPMAPS 8 — количество уровней детализации текстуры.
ANIM_START — строка, указывающая начало скрипта анимации.
DIRECTORY models\anim_texture — директория, в которой располагаются кадры анимации.

ANIMATION Default_Animation — название анимации. Нужно, так как вы можете создать несколько вариантов анимации.

SPEED 0.5 — временной промежуток в секундах между показом соседних кадров. После этой строки нужно вписать названия кадров.

ANIM_END — конец блока анимации.

END — завершение скрипта.

Кадры вписываются в скрипт простым перечислением файлов в том порядке, в котором они должны следовать в анимации. После того как вы укажете желаемые параметры, нажмите кнопку **Refresh**. Картинка справа должна начать показывать анимацию. Сохраните текстуру так же, как и другие — кнопкой **Create**.

Если вы впишете в скрипт неправильную строку, то моделир выдаст примерно такое сообщение: "Unidentified key-word found (line: Sample).". В скобках будет показана неправильная строка. Если эта строка была вписана вами, то попытайтесь понять, в чем ошибка, и исправить ее. Если же строка была в скрипте по умолчанию и сообщение об ошибке появи-



Рыцари Креста — стратегическая игра, построенная исключительно на реальных исторических фактах. Ее сюжет написан по книге "Крестоносцы" выдающегося польского писателя Генрика Сенкевича, лауреата Нобелевской премии в области литературы.

Вспомним историю. В 1410-м году произошла знаменитая битва при Грюнвальде, сыгравшая значительную роль в мировой истории. После нее в течение пяти веков на земли к востоку от Буга не ступала нога вооруженного немца. Орден, который еще утром 15 июля 1410 года был одним из самых могущественных политических сил Европы, к вечеру стал почти ничем. Ему угрожало полное исчезновение с политической карты. А что же было до? Походы крестоносцев на западные границы славянских государств совершались до восьми раз в год. И это не были походы ради наживы. Цель немецкой политики состояла в полной ассимиляции народов захватываемых территорий.

Итак ваш выбор: ваш шанс. В войне между Братством и Славянами вы можете поддержать любую из сторон. И как знать, может быть, ваши командирские навыки смогут изменить историю Европы! К пушечному салюту.



- Уникальная система развития воинов
- Более полусотни различных юнитов, начиная от пехотинцев и заканчивая осадными орудиями
- Нелинейный сюжет с приключенческими элементами и системой развития персонажей в стиле RPG
- Более 100 отдельных предметов экипировки мечей, латы, различные виды боеприпасов
- Две независимые кампании, две стороны в конфликте: Славяне и Крестоносцы
- 49 славянских и 53 германских битв
- Более 50 часов непрерывной игры
- Каждая кампания руководит рыцарь со своей собственной армией. После битвы он может нанять новых солдат и улучшить оснащение своей армии
- Тщательно продуманный баланс сил армий для каждой стороны конфликта
- 23 славянские и 23 германские сетевые битвы, которые можно разыграть в режиме Схватки



© 2002 "Akella"
 © 2002 "Cenega"
 © 2002 "Freemind Software"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 оптовая продажа (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



Метры

Что такое "метр" знают все. Но мало кто знает, зачем нужно в мет, ах измерять размер текстуры. Поясним. Допустим вы задали текстурные координаты модели для текстуры размером 256*256 пикселей. Если вы замените эту текстуру на другую размером скажем 128*128 то-есть то вам придется задавать координаты заново, так как такая текстура покрывает только четверть координатной сетки. Но в Serious Modeler с текстурные координаты так же как и размер модели конвертируются в метры. И указывая при конвертировании текстуры размер скажем в 2*2 метра вы стираете различие в разрешении текстур, так как для SM текстуры кажутся одинакового размера.

лось до появления окна задания параметров, то просто сотрите эту строку.

Для интересующихся — статьи по созданию скинов и обычных текстур вы сможете найти на нашем компакт. Дискоэнэвистники же смогут найти те же статьи в номерах "Мании" 2-3'2001 и 1'2002.

Изменение свойств

Рассмотрим изменение визуальных свойств полигонов, то есть прозрачность поверхности, метод смешения с фоном и т.п. Чтобы было удобнее работать с поверхностями, перейдите в режим просмотра полигонов. Затем создайте дополнительное окно с моделью и расположите окно так, чтобы они не перекрывали друг друга. Затем вызовите окно редактирования свойств модели, нажав кнопку Q.

Обратите внимание, если курсор находится над окном с трехмерным видом на модель, то в окне будет целых восемь закладок. Это Global и Mip — на них в основном просто статистическая информация, Rendering — управление освещением и базовыми эффектами текстуры, Position — положения и поворот модели, а также угол обзора камеры, Collision — здесь задается collision box; Attachment — на этой закладке вы можете присоединить дополнительную модель к основной, Sound — присвоение звука к модели; и Animation — статистическая информация об анимации. Если вы переместите стрелку на окно с текстурными координатами (или переключитесь в него), то закладок останется всего три — Global, Mip и Rendering. Рассмотрим самые важные пункты подробнее.

Начнем с закладки Rendering. В списке Shading вы можете выбрать метод затенения модели. В списке Translucent — "метод" прозрачности, как то: opaque — непрозрачная текстура; transparent — текстура будет прозрачной в тех участках, которые помечены прозрачными в альфа-канале текстуры, причем эти участки могут быть или полностью прозрачными, или нет — никаких промежуточных значений, translucent — полупрозрачная текстура, переход от прозрачности к непрозрачности такой же плавный, как и указанный в альфа-канале текстуры, add — полупрозрачная текстура, к которой добавляется яркость текстуры, расположенной за моделью, наконец, multiply — текстура становится полупрозрачной и похожей на негатив.

Чуть ниже списков расположен небольшой набор параметров. Слева в этом наборе расположены четыре окошка, в которых вы можете "включить" различные слои текстур. Это Diffuse — обычная текстура, Reflections — карта отражений, Specularity — карта освещения и Bump — детализация текстур. Справа — еще три параметра, отвечающих за свойства материала. Из них важны два Double sided — если включить, то текстура будет просматриваться как снаружи, так и изнутри модели (полезно, например, для различных решетчатых или кружевных конструкций), Invisible — делает полигоны невидимыми. Внизу закладки расположились четыре небольших ползунка — Diffuse, Reflections, Specularity и Bump. На них, как и в редакторе уровней, вы можете задать оттенок и прозрачность слоя текстуры, соответствующего названию ползунка.

Теперь рассмотрим закладку Collision. На ней, как уже говорилось выше, задается "ящик столкновений" — преграда, на которую вы будете наткаться, пытаясь пройти сквозь создаваемую модель в игре. Чтобы видеть результат своей работы, нажмите кнопку C. Проще всего задать "ящик", нажав на кнопку Align to size. Но, возможно, результат будет не совсем соответствовать вашим ожиданиям. Тогда просто подкорректируйте значения размера и положения ящика в полях внизу. Если вы включите флажок Collide on box, то границы этого самого box'a будут заданы по крайним вертексам модели. Если флажок будет выключен, то вступит в действие один из трех параметров, расположенных в правой части закладки. Эти параметры просто приравнивают высоту и ширину, или высоту и длину и т.д. Вы можете задать несколько box'ов (первый создан по умолчанию, а все последующие добавляются кнопкой Add), но активным одновременно может быть только один из них.

Третья важная закладка — Attachment. Здесь вы можете присоединить дополнительные модели (такие, например, как бомбы в руках у безголовых камикадзе). Добавка осуществляется просто — нажмите кнопку Add и вы-

берите желаемую модель. Правда, модель возникнет в каком-нибудь совершенно неприглядном месте. К сожалению, дополнительную модель нельзя вращать и перемещать так же свободно, как и основную. Но вы можете присоединить дополнительную модель к любому полигону основной. Для этого нужно навести курсор на одну из вершин полигона и нажать цифру 1, затем навести курсор на следующий вертекс того же полигона и нажать 2, а потом нацелиться на третий и нажать 3. Отрезок 1-2 определит направление "переди" модели, а отрезок 1-3 — направление "верха".

Присоединив дополнительную модель, подкорректируйте ее положение в полях в нижней части закладки. Дополнительные модели вы можете задать сколько угодно. Чтобы они не мешали при работе, вы можете отключить их с помощью параметра Visible. Если основная модель анимирована, то дополнительная модель будет двигаться вслед за полигоном, к которому прикреплена.

Анимация модели

Анимация модели делается аналогично анимации текстур, то есть задается в скрипте. Редактировать скрипт модели можно, нажав кнопку S, либо в любом текстовом редакторе. Вам необходимо сделать отдельно все кадры анимации и вписать их в скрипт. Кадры должны иметь формат Iwo или 3ds. Так как движок "Крутого Сэма" использует интерполяцию модели соседних кадров, то вам не обязательно указывать все подряд кадры анимации. Если вы сделали сто кадров на прорисовку одного шага, то вы можете указать только каждый третий (четвертый, пятый) кадр — движение все равно будет выглядеть плавно.

Очень важный момент, чтобы изменения анимации, которые вы сделали в скрипте, вступили в силу, вам необходимо заново создать модель. То есть, изменив скрипт по своему вкусу, вы сохраняете его (файл будет иметь вид MyModel.scr), а затем закрываете окно с моделью. Потом в меню File\New вместо модели выберите скрипт MyModel.scr. Ваша модель будет воссоздана в соответствии с теми параметрами, что вписаны в скрипт. Текстуры, звуки и все прочее также останется на месте.

После завершения работы над моделью вы можете спокойно удалить все заготовки — картинки, кадры анимации, скриптовый файл, — так как все это записано в готовую модель или текстуру и больше не понадобится. Вставляя модель проще простого — с помощью объекта ModelHolder в Serious Editor'e, как и любая стандартная модель.



Картинка из хелпа к моделиру. Здесь показано, каким образом прикреплена голова к руке безголового пешотинца. Как видите, полигон является лишним в модели — он сделан специально для головы.

В прошлых номерах "Мании" мы с вами освоили строительство уровней для "Крутого Сэма". Теперь — моделирование (все статьи по редактору "Сэма" из прошлых номеров мы, как и обещали, выложили на компакт). Этим знаний хватит, чтобы сделать полноценную модификацию. Удачи вам в нелегком деле строения модов, и помните — лучшие творения, присланные в редакцию попадут на наш компакт. ■

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

КОМПАКЧ 4 (СОСТАВНЕ 4)

Редактор: Редактор миссий c4med.exe

Где взять: В папке с установленной игрой

Возможности: 70% игровых

Описание возможностей: По заверениям парней из NovaLogic, это тот самый редактор, который применялся ими при разработке игры. Но не радуйтесь. Часть функций, присутствующих в "настоящем" редакторе, отключена. Тем не менее, возможности у редактора широкие. Выберите тип миссии, тип ландшафта, вид климата и получаете заготовку территории. Далее вам предлагается распределить всех будущих "актеров" по слоям. Слой — это сортировочные группы, предназначенные для объединения сходных по типу или назначению маркеров. Всего на уровне может быть 32 слоя. Это удобно, так как можно отключать отображение различных слоев. Интересна часть редактора Triggers Events, в которой планируются ответные действия юнитов на некоторые задаваемые события, при этом используются конструкции типа IF-THEN. Устанавливаемые на карту объекты имеют много настроек, таких как угол обзора, радиус определения цели, восприятие и т.д.

Сложность: Средняя

Остальное: Разработчики предупреждают, что вы используете редактор на свой страх и риск. Делайте выводы и сохраняйтесь почаще (как файл .BMS). Есть ограничения по количеству



устанавливаемых объектов разных типов, причем установить больше вам разрешат, а вот сохранить в таком виде миссию — нет. Чтобы этого не случилось, во-первых, прочитайте руководст-

во (файл C4med.pdf) с помощью программы Acrobat Reader, а во-вторых следите за отображаемой статистикой

Оценка "Мании": ■■■■ 3.5/5

DARKSTONE

Редактор: QuestEdit

Где взять: www.delphinesoft.com/darkstone/patch/patchenglish/Quest_Edit_en.html

Возможности: 100% игровых

Описание возможностей: Основная задача редактора — создание новых квестов. И возможности, предоставляемые им для этого, очень широкие. Можно переделывать существующие карты до неузнаваемости, а

можно создавать свои "персональные" (personalized) локации, где ничего генерироваться не будет и все зависит только от вас. Можно создавать NPC, монстров, вставлять свои собственные изображения предметов и определять связи между ними. В редакторе используются 4 основных модуля: machine module — для создания предметов и установки связей между ними, object module — опреде-

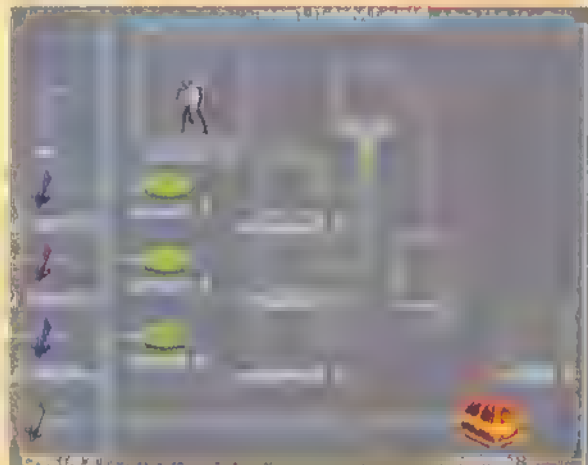
ляет перечень предметов для вашего квеста, monster module — определение монстров, которые задействованы в квесте, room module — установка зданий и участков открытой местности. Порядок прохождения квеста составляется как иерархическое дерево, которое отображается в графическом виде в основном окне редактора. "Действующие лица и исполнители"

представлены там не названиями папок и файлов, а отображаются "натурально" (если это возможно)

Сложность: Низкая

Остальное: Есть очень симпатичная справка по работе с этим редактором. QETutorial-HTMLEnglish.zip www.voodoofiles.com/getit.asp?id=1732&g=1&d=16&s=270557819

Оценка "Мании": ■■■■ 4/5



STAR TREK: ARMADA

Редактор: Star Trek Armada Map Editor

Где взять: www.st-armada.com/mapedit.htm либо на <http://www.apocent.com/rexcom/armada/tutorials/mapedit.zip>

Возможности: 50% игровых

Описание возможностей: Это была бета-версия. Что с нее возьмешь? Но строить новые пояса астероидов, формировать и планировать расстановку сил и т.д. — вполне можно. Если вы большой поклонник "звездной" серии и о существовании редактора только что узнали — держайтесь. Однако предупреждаю, что редактор без игры не устанавливается. Даже посмотреть на него не получится. Кроме того, внимательно прочитайте 2 файла, которые распространяются вместе с редактором: лицензию и инструкцию по установке. Без инструкции редактор вам не установить.

Сложность: Средняя

Остальное: Как я сказал выше, возможности редактора ниже среднего, однако "народные умельцы" их существенно расширили. Утилиты Fileview.exe и Modelling Tutorial A Modular Station.EXE дает возможность строить новые модули и т.д. Что именно входит в "и т.д.", посмотрите сами на www.apocent.com/rexcom/armada/tutorials/

Оценку "Мании": Бета-версия не оценивается



TOM CLANCY'S GHOST RECON

Редактор: Ghost Recon Game Editor

Где взять: Он находится на диске, но лучше запускать копию редактора, которую найдете в папке с установленной игрой (файл igor.exe)

Возможности: 65% игровых

Описание возможностей: Редактор обладает продвинутым интерфейсом. По ходу работы автоматически создаются все нужные файлы, а самое главное, отслеживаются и вносятся все изменения. Практически не придется работать с ними "вручную". При нажатии на пункт меню File-New появляется стандартное окно, в котором предлагается для загрузки выбрать одну из уже существующих миссий. Так как менять геометрию уровня нельзя, то о новых картах можете сразу забыть. Более того, некоторые объекты, которые используются на уровне в качестве препятствий (и декора, например, деревья) нельзя ни создавать, ни удалять, ни перемещать. В меню Tools имеются 10 вспомогательных редакторов. Actor Editor позволяет изменять основную информацию о моделях (имя, текстуры, классы и т.д.). Combat Model Editor меняет боевые характеристики объектов (толщина брони, количество повреждений до уничтожения и т.д.). Environment Editor — настройки окружающей среды (например, добавление тумана). Gun Editor — установки параметров существующего в игре оружия. Hand Held Item Editor — позволяет добавить всякие (никому не нужные) предметы, типа банок с пивом, пачек сигарет и т.д. Kit Editor — для комбинирования оружия (в известных пределах). Projectile Editor — настройка отображения и разрушительной силы взрывов (тип взрыва, зона поражения и т.д.). Server Script Editor — добавление скриптов (повторы, задержка времени и т.д.). Sound Volume Editor позволяет менять установки для звуков, используемых в игре. Vehicle Editor — модификация транспортных средств (например, изменение скорости), однако не для всех.

Сложность: Средняя

Остальное: Редактор добавлен к игре в качестве бонуса. Это значит, что Red Storm

Entertainment не обещает вносить в него изменения/улучшения и не собирается отвечать на возникающие вопросы. Если вопросы возникли, то попытайтесь найти ответы на форуме <http://forums.ubisoft.com/messages/overview.asp?page=1&name=Mods>. Кроме самого редактора, на установочном диске имеются файлы IgorHelp.txt и IgorScripting.txt, в которых в краткой форме описывается управление в редакторе и информация по скриптам.

Мнение автора (что понравилось):

— Очень продуманный, удобный интерфейс главного окна,

— Управление файлами создаваемого мода,

— Редактор очень устойчиво работает, мне так и не удалось его "повесить",

— Много дополнительных инструментов

Мнение автора (что не понравилось):

— Возможности редактора не соответствуют его внешнему виду,

— Вставляемые объекты нигде не отображаются в их "истинном" виде, т.е. устанавливается на карту значок, а уж что он обозначает — либо вы должны знать, либо пытаетесь понять по названию,

— В 3D-окне вместо вставленного объекта прыгает какой-то желтый "блин", показывающий место установки

Оценка "Мании": ■■■■ 4/5



ДО ДЫ ВОЙНЫ

WARRIOR KINGS

180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры

Биталии на открытых пространствах и в городах

Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками

Различные уровни сложности

Реалистичная трехмерная графика

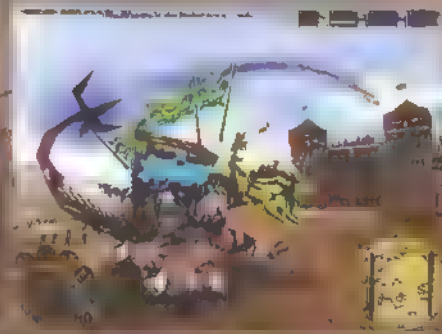
Интуитивно понятное управление

Игра по локальной сети или Интернет (до 9 человек)

Системные требования

Операционная система: Microsoft® Windows® XP
Процессор: Pentium® 350 МГц, 128 Мб
DirectX™ 8.0, совместимый с DirectX 9.0c
Память: 4-скоростное устройство для чтения DVD-диск. 256 Мб свободного места на жестком диске

Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких битв! В вашем распоряжении огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактики и моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а динамичная камера позволяет выбрать наилучшую точку обзора. Киньте в мир войн и получите право на правление королевством!



По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 777-36-52. Адрес: Москва, ул. Мясницкая, 14. Электронная почта: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей: (095) 777-36-52. E-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



Я ПОЛУЧИЛ ЭТУ РОЛЬ!

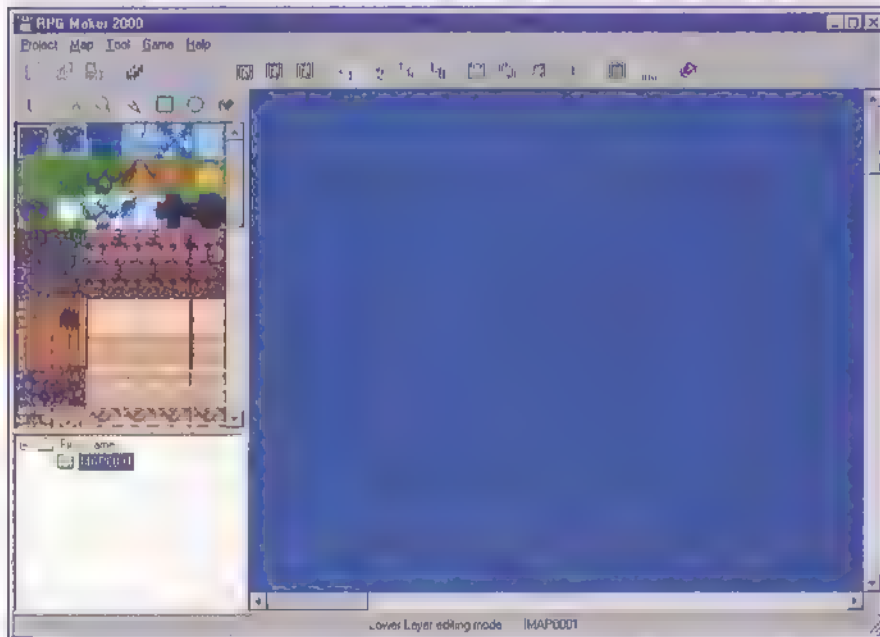
Основы работы с RPG Maker 2000

После того как в "Игромании" за номером девять прошлого года выпуска было рассказано о конструкторах RPG игр, многим из вас захотелось узнать о них более подробно. Давненько "Самопал" не вызывал такого ликования писем, какой посыпался на редакцию в середине сентября. Значит, зацепило. И наибольшее число откликов-взвизгиваний пришлось на долю утилиты RPG Maker 2000. Оно и понятно, программа достойная, хотя и не лишенная недостатков. Что самое интересное, писали нам не только начинающие игроделы, но и... еще не начавшие. Для некоторых из них RPG Maker 2000 — первый шаг на нелегкую стезю разработчиков игр. А для большинства — лишь шалость, но шалость чертовски увлекательная. Цель этой статьи заключается в том, чтобы наставить вас на путь истинный. Руководство для начинающих. Хотя не исключено, что и знакомые с RGM2000 не понаспышке найдут в этом материале что-то для себя интересное.

Активация

Будем считать, что вы уже установили на свой компьютер программу и все необходимые для ее работы библиотеки. Сейчас мы вместе попытаемся разобраться, с чего же начать свой нелегкий труд по созданию игры.

Первое, что вам нужно сделать после запуска программы, это создать новый проект. Для этого войдите в меню **Project** и выберите пункт **Create New Project**. В появившемся окне вам нужно вписать название папки, в которой будет храниться ваша игра, — **Folder Name**. И не забыть прописать название самой игры — **Game Title**. После того как вы ввели эти данные, можно считать подготовительную часть законченной. Приступаем непосредственно к созданию ролевки.



Давайте взглянем на экран монитора. Что мы видим? А видим мы самый большой экран — это **главное окно**. Именно в нем мы будем создавать наш игровой мир. Слева от него в окне мы увидим множество картинок, именно отсюда придется брать графику для игры. Под окном с графикой расположена схема-

структура нашей игры в форме "дерева". Вот, собственно, и все основные элементы редактора. Вроде бы просто, но как многого можно добиться столь малыми средствами.

Эни-бени-рики...

Первое, что нам нужно, — это создать сам игровой мир. Сейчас мы немного порисуем. В главном окне сейчас изображена вода, давайте добавим сюда немного суши.

Для этого выберите в окне с графикой тип местности (равнину, горы, дорогу и т.п.) и начинайте создавать сушу. Для тех, кто создавал свои уровни для HoMM 2-3, тут не должно возникнуть никаких проблем. Просто удерживайте левую кнопку мышки и перемещайте курсор по экрану. При этом на экране будет появляться ваша земля. RPG Maker позволяет менять вид кисти, которой мы рисуем. По умолчанию включается **Per**, используя этот инструмент, мы можем закрасить только один регион. Никто не мешает использовать такие режимы, как **Draw Rectangle**, **Draw Ellipse** и **Fast Fill Closed Region**.

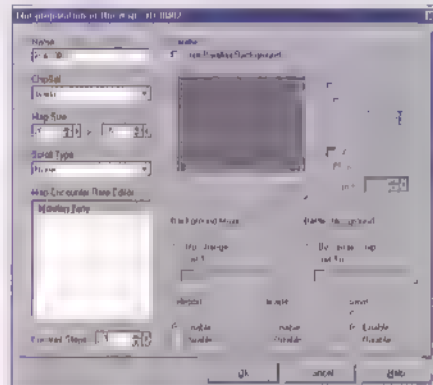
Режим **Draw Rectangle** пригодится тогда, когда нужно создать область в форме квадрата. Мы просто устанавливаем курсор в верхний левый угол квадратной области и, удерживая левую кнопку мышки, тянем курсор в то место, где должен быть нижний правый угол. Когда отпустите кнопку, все будет сделано в лучшем виде. Режим **Draw Ellipse** — по сути, то же самое, с той лишь разницей, что в результате получается окружность. Режим **Fast Fill Closed Region** есть не что иное, как обыкновенная заливка, присутствующая во всех без исключения графических редакторах.

После того как вы создадите карту мира, было бы неплохо "посадить" деревья, создать дороги и стены, воздвигнуть дворцы и пачуги. В

Дороги, дороги...

Какой бы красивой вы ни создали свою карту, чтобы вы ни разместили на ней, но играть только на ней будет не очень интересно. Чтобы внести разнообразие в ваш игровой мир, вам нужно создать несколько локаций. Как это может выглядеть? Ну например, ваш герой заходит в какое-нибудь строение и попадает в "другую местность". Можно конечно, извернуться и вставить внутренности здания в пределы основного игрового мира. Но... стоит ли экспериментировать с собственными нервами и способностями вашего "железа"? Лучше реализовать все в виде отдельных локаций.

Прежде всего, вам нужно создать еще одну карту, ту, на которую должен попасть наш герой, совершив определенное действие (перешагнув порог здания, зайдя в пещеру, нырнув под воду). Для этого щелкните правой кнопкой мышки на названии вашей игры, в окне со структурой. В появившемся меню выберите пункт **Create New Map**.



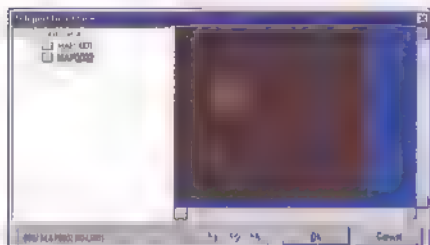
Здесь можно задать некоторые параметры новой локации. Во-первых это название карты (**Name**). Тут можно писать что угодно, лишь бы вы потом сами не забыли, для чего создавалась эта карта. Дальше вы можете выбрать тип карты (**Chapter**). Редактор предложит вам выбрать из нескольких типов: **World**, **Fasade**, **Inner**, **Dungeon** и **Ship**. Выборемый тип карты полностью зависит от вашего сценария (хотите ли вы, чтобы ваш герой оказался на корабле или в подземелье, или же он перейдет просто в другой регион вашего мира). Тип карты также повлияет на то, какие элементы графики вы сможете использовать. Например, если вы выбрали тип **Ship** (корабль), то редактор предоставит вам все необходимое для того, чтобы вы смогли создать судно.

Здесь же вы можете настроить размер карты (**Map Size**) и установить фоновую музыку (**Background Music**). Если вы планируете, что на новой локации должны происходить сражения, можно установить фоновую картинку, на которой будут происходить бои (**Battle Background**). Если вы активируете пункт **By Terrain Chip**, то редактор установит картинку по умолчанию, она будет соответствовать выбранному вами типу карты. Но однообразие в играх губит все. Так что советую заранее запастись большим набором орто. Ну а если рисовать все-таки лень, то, чтобы самостоятельно установить встроенные в игру бэкграунды, активируйте пункт **Set To** и выберите понравившейся фон.

Теперь, когда вы знаете, как настроить новую карту, нажимайте **ОК**, и заготовка карты будет создана. Теперь нужно разместить на

карте статичные объекты (так же, как мы это делали с первой картой). Что, уже закончили? Браво! Настала пора самого важного. Нужно создать переход из нашей первой карты в то, что создано. Слить два мира воедино.

Для того чтобы создать переход, вернитесь на первую карту и включите режим **Event Editing Mode** (режим редактирования событий) или просто нажмите на клавишу **F7**. Теперь щелкните правой кнопкой мышки в том месте на карте, где вы хотите создать переход на другую локацию. В появившемся меню выберите пункт **Move Event...**



Откроется окно **Teleport to a Place**. В этом окне выберите место на второй карте, где должен оказаться наш персонаж, и доведите **OK**. Переход создан! Брызги шампанского. Только учтите, что переход должен быть логичным, то есть, если вы хотите оказаться под землей, используйте для входа в новую локацию рисунок со входом в туннель. Некоторые приколители склонны подслушивать над игроками. Спускаетесь вы, скажем, в трюм корабля, а попадаете... в пещеру с тучей разъяренных монстров. Первый раз — действительно прикольно, второй — не очень. А дальше начинается откровенно раздражать. Так что не переусердствуйте.

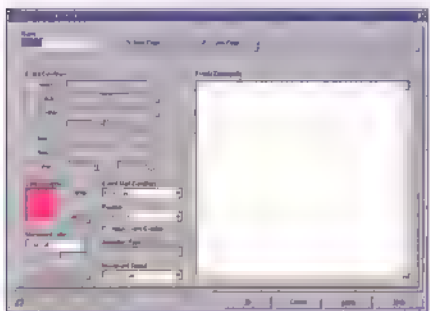
Колонизация началась

Ну вот, теперь вы имеете представление о том, как создать свой мир, как организовать переходы из одной локации в другую. Но чего-то все-таки не хватает. Вы, наверное, уже поняли, без чего не может существовать мир RPG — без персонажей. Так выступим же в роли богов и наделим этот бранный мир.

Самое главное, что вы должны сделать, — это обозначить место, где ваше виртуальное альтер эго (персонаж) впервые посетит наш новый мир. Если вы этого не сделаете, то **не сможете запустить проверку игры!**

Для того чтобы указать место старта, снова переключите редактор в режим редактирования событий с помощью клавиши **F7** и щелкните правой кнопкой мышки на то место, где должен будет возникнуть ваш герой. В появившемся меню выберите опцию **Set Start Party position**. Место старта готово. Теперь нужно позаботиться о других обитателях мира. Ведь кроме нас — больше никому.

Давайте разберемся для примера, как помещаются в игровой мир монстры. Снова переключите редактор в режим редактирования событий и щелкните правой кнопкой мышки по тому месту, где должен находиться монстр (совсем как при создании точки respawn). В появившемся меню выберите пункт **New Event**.

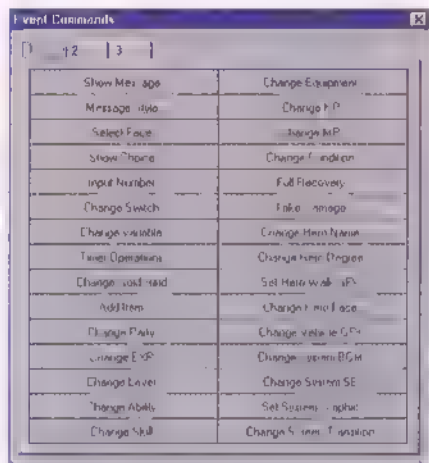


Теперь перед вами — окно **Event Editor**.

Для того чтобы добавить монстра, щелкните мышкой по строке в окне **Events Commands**, которая обозначена символом "<=>" (в нашем случае это будет первая строка).

Ваши дальнейшие действия напрямую зависят от вашего сценария: хотите ли вы, чтобы перед битвой монстр сказал герою что-нибудь, или же он должен напасть без предупреждения. Давайте рассмотрим первый вариант, так как, разобравшись с ним, вы еще и научитесь вставлять и игру нужные вам сообщения.

Перед вами на экране должно находиться окно **Event Commands**, оно имеет три закладки. На данный момент мы хотим вставить в игру речь монстра, так что нас интересует закладка **1**.



Нажмите на кнопку **Show Message** и в появившемся окне введите свое сообщение (вернее, сообщение монстра игроку перед схваткой). После того как текст будет написан, а клавиша **Enter** нажата, вы вновь вернетесь в **Event Editor**, где в окне **Events Commands** будет красоваться только что введенное послание.

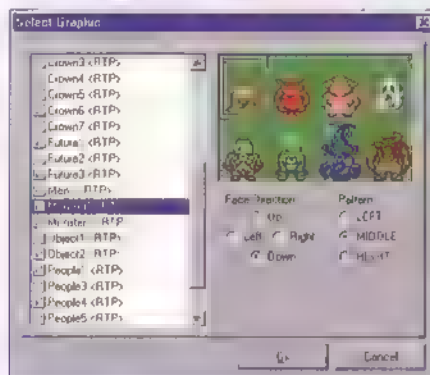
Сообщение готово... постоите-постоите. А про монстра-то мы забыли. Слова есть, а изрекающего их — нет. Срочно исправляем ситуацию. Снова нажимайте на строку, обозначенную символом "<=>". Но теперь выберите **закладку 2**. На данный момент нас интересует кнопка **Start Combat**. Нажимаем ее. В появившемся окне **Combat** можно настроить все необходимые параметры. Сначала выберем, с кем нам предстоит сражаться. Для этого активируйте строку **Fix** и побегайте по открывшемуся меню со списком всех доступных характеристик противников. Раздел **Battle Background** предназначен для выбора фона, на котором будет происходить битва. Раздел **Escape Case** отвечает за то, что произойдет, если ваш герой сбегит с поля боя. Раздел **Defeat Case** определяет, что случится в случае вашего поражения в битве. После ввода всей информации возвращаемся в **Event Editor**.

Если вы не хотите, чтобы монстр стоял на одном месте, как истукан, — нужно настроить его поведение. Во-первых, нужно определиться, когда включаются те скрипты (события), которые мы определили. За это отвечает меню **Event Start Condition**. Если выбрать опцию **Push Key**, то событие активируется лишь в том случае, если герой подойдет к монстру вплотную, а мы нажмем клавишу **Enter**. Но в нашем случае это неприемлемо (выставляйте эту опцию для NPS — ключевых персонажей). Нам же необходимо, чтобы монстр напал на героя, как только последний его коснется. Для этого выставьте опцию **On Hero Touch**. Теперь, как только монстр встретит нашего героя, начнется битва.

Далее перейдем непосредственно к движению монстра. За это отвечает функция **Movement Type**. Выберите сами, как должна перемещаться гнусная тварь (случайно, по

кругу, преследовать героя и т.д.)

Ну и наконец, стоит определить, хотите ли вы, чтобы этот монстр был виден во время игры, или же встреча с ним должна оказаться неожиданной для персонажа. Изображение монстра можно выбрать в разделе **Select Graphic**. Если вы решили сделать персонажу сюрприз, то ничего не трогайте в этом разделе. Тогда монстр сам нападет на героя в тот момент, когда их пути пересекутся. Но если же вы собираетесь открыть местоположение монстра на карте, тогда нажимайте на кнопку **Set**.



Перед вами откроется окно **Select Graphic**, среди всех объектов нужно найти объект **Monster1** или **Monster2**. Остальное зависит от того, какого монстра вы хотите изобразить. Выберите понравившегося оппонента и нажимайте **OK**.

Вот мы и снова вернулись к уже знакомому нам **Event Editor**. Осталось только утвердить все наши настройки. Смело нажимайте на кнопку **Apply**.

Итак, наш первый монстр готов. По аналогии создавайте других монстров и NPS. Только для этого вам необходимо выбрать немного другие настройки в окне **Event Commands**, но, действуя по аналогии, вы придете к успеху. Ну ошибетесь пару раз — это не страшно, главное, принцип вам уже понятен.

Мир, открой рот...

Для того чтобы убедиться в том, что наша карта работает, а все задумки осуществлены, необходимо время от времени тестировать созданный мир. Зайдите в меню **Game\Test Play** или нажмите на клавишу **F9**. Игра запустится, и вы сможете проверить работоспособность ключевых моментов. После того как все будет протестировано — выходите из игры. Здравствуй, редактор.

...и скажи "А"

Когда ваша игра будет отлажена и все ошибки устранены, вам непременно захочется показать свое творение друзьям, выложить игру на свою страничку в Интернете или — и это самое важное — прислать плоды рук своих нам, чтобы мы увековечили ваши старания **на нашем компактe** (заметьте, тысячи геймеров по всей России смогут оценить вашу игру). Для этого зайдите в меню **Project** и выберите пункт **Make Game Disk**. После этого игра будет скомпилирована редактором, и вы сможете запускать ее на любом компьютере. Очень важное отличие RPG Maker 2000 от прочих аналогичных программ (помимо массы уникальных возможностей) для работы игры **не требуется** наличие самого редактора.

Ну вот, думаю, что теперь у вас есть небольшой задел знаний по работе с RPG Maker 2000. Конечно, я не описал очень многих функций, но, я же сказал, задел знаний — налицо. А с заделом, знаете ли, шутки плохи. Вы теперь и сами не заметите, как освоите весь редактор, от корочки до корочки. Ведь все остальные разделы — аналогичны рассмотренным в материале. Успехов вам в интересном деле создания RPG игр! ■

МАНИА ПОКОЛ

LOOX — это судьба

Не успела Intel объявить о новом процессоре для мобильных ПК, как посыпались анонсы продуктов, оный процессор утилизирующих. Так, например, стали известны подробности о новом PDA LOOX от Fujitsu Siemens. Новинка основана на операционке Pocket PC 2002, использует ядро Intel XScale (предположительно на частоте 300 МГц) и, вероятно, поступит в продажу уже в апреле 2002 года по средней цене 700-750 евро.

Более точные технические характеристики, выкраденные нашими спецagентами из особого приватного хранилища на грядущей выставке CeBIT, звучат следующим образом.

- 3,5-дюймовый TFT-экран с возможностью отображения 65 тысяч цветов,
- сразу два слота под карты расширения памяти — SD (Smart Disk или Smart Drive) и CF (Compact Flash)
- 32 МБ встроенной флэш-памяти и 64 МБ оперативной (скорее всего, тоже флэш),
- интегрированный Bluetooth контроллер и в качестве перспективы — съемный GPRS-модуль,
- вес — 165 г или 250 г GPRS-модулем



Комментировать эту новость мне особенно тяжело, так как сознание собственной неминуемой непричастности к будущим событиям на CeBIT 2002 парализует всякую способность к критическому мышлению. Увы и еще раз увy, ваш покорный слуга прикован многочисленными редакционными обязанностями, и посему вместо меня под видом разорившихся Чубайсов (в целях экономии) на площадке CeBIT будут десантированы уже упомянутые мною спецagенты. Слотну слезы обиды и пойду рисовать чертиков на двери главвреда. Шлите апельсины бочками Братья Карамазовы.

В инет с консоли

Геймеры-консольщики готовы начать полномасштабное наступление на всемирную Сеть. Сигналом к всеобщей интернет-аккупации стало заявление компании Sony, которая не без скрытой гордости объявила, что уже с апреля этого года жители Японии смогут выходить в Сеть с помощью игровой консоли PS2. Новая версия приставки — PlayStation BB — позволит работать с электронной почтой, просматривать интернет-контент, предоставит доступ к MP3-архивам и онлайн-овым многопользовательским играм.

Стоимость услуги всего 7,5 долларов в месяц. В эту сумму входит подключение, доступ к Сети, аренда сетевой платы и, вероятно, еще и аренда дополнительного 40 Гб жесткого диска. Как будет оплачиваться доступ к онлайн-овым играм, почте и колыбным MP3-шкам, пока неизвестно. Вполне может статься, что 7,5 баксов — это только начало, и в общем счете ежемесячная оплата для среднестатистического геймера составит сумму порядка \$50-100.

Главным казуал-провокационным заявлением анонса можно считать фразу о том, что новая PS2 по функциональности сравняется с PC. Представители Sony уверены,



выходить в Сеть с помощью их приставки будет намного удобнее, чем с обычного ПК.

Процессоры AMD сыграли в "ящик"

В прошлом выпуске новостей мы рассказывали о том, как веселая компания AMD неоригинально спародировала Intel, начав бесплатно раздавать наклейки "Thunderbird Inside" и "Duron Inside". Очевидно, стикеры пользовались спросом и быстро подошли к концу, так как на смену им идет коробочный вариант процессора Athlon XP+.

В стране восходящего солнца благословенной Японии, в которой всегда и все появляется быстрее, чем в березовой России, начались продажи BOX-варианта AMD Athlon XP 1700+. Как выглядит это чудо копия, можно увидеть на картинке. Со стороны похоже на упаковку фирменных ultra-large презервативов. Внутри самый обычный Athlon 1700+ (1.47 ГГц на шине 266 МГц) среднего качества кулер и небольшой



зеленьчик мануальчик. Вся красота обойдется вам в 152 бакса.

Оригинальность BOX-упаковки от AMD заключается в прозрачности и облей такой харак-

терной пластикности коробки. Товар, что называется, видно лицом, так как оное лицо просвечивает сквозь прозрачные стенки бокса. В Москве "честные" BOX-варианты Athlon XP появятся уже в начале марта. Думаю, если не случится ничего сверхординарного, мы обязательно

но протестируем и проанализируем разницу и полезность новых вариантов AMD поставки.

Чур, ноутбук за лесной не прятать!

Компания Toshiba выступила с новой диетической программой, способной довести талию портативных компьютеров до ширины в полдюйма. Новая модель Portege 2000 (азиатский календарь отстает на пару лет?) имеет толщину всего 0,6 дюйма. Внутри сей стройной дамы — ультразаконный процессор Intel Pentium III-M, 256 Мб оперативной памяти и фирменный HDD, о котором подробнее. Если я не ошибаюсь, то достичь таких рекордных параметров Portege 2000 помог именно жесткий диск. Это — революционное устройство с размерами кредитной карточки (5x8 мм) и емкостью настольного компьютера (20 Гб). По застенчивым признаниям представителей компании можно определить, что это самый дис-трофичный девайс из всего славного племени постоянных запоминающих устройств. К примеру, предыдущий рекордист — всем известный корлик IBM Microdrive — имеет толщину в целый дюйм и максимальную емкость 1 Гб.



Из остальных параметров можно упомянуть вес 2,6 фунта (примерно 1,2 кг) и 12,1-дюймовый TFT-экран. В качестве элемента питания используются полимерные литий-ионные аккумуляторы (тоже, кстати, не последний аргумент при покупке). Средняя цена на новинку колеблется в диапазоне 2099-2199 зеленых президентов. От себя добавлю, что с такой девушкой я бы познакомился и, вероятно, даже рискнул бы пойти в разведку.

VIA анонсирует новый чипсет

Коротенькая такая микропроцессорная новинка. На днях компания VIA официально представила чипсет KT333. Сюрприза не случилось, да и не предполагалось, так как спецификации KT333 в том или ином виде уже месяц как бродят по



Сети.

Спецификации следующие:

- полная, одобренная консорциумом JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) поддержка памяти DDR200/266/333
- поддержка всех Socket A процессоров на шине 100/133 МГц,
- чипсет KT333 (VT8367) комплектуется юж-

ным мостом VT8233A с поддержкой интерфейса ATA133 или мостом VT8233C с поддержкой встроенного сетевого адаптера Ethernet 3COM, ■ графический порт AGP 4x, ■ оригинальная шина V-Link собственной разработки с пропускной способностью 266 Мб/с.

Остальные ожидавшиеся вкусы вроде USB 2.0, AGP 8x и V-Link с пропускной способностью 533 Мб/с будут скорее всего реализованы в следующей версии чипсета — KT333A.

Налишим будет добавить, что по тестам независимых сайтов набор KT333 показал более чем неплохие результаты, по многим тестам продемонстрировав уверенное превосходство над теперешними фаворитами — KT266A и SiS735.

Неведома зверушка от Sharp

Компания Sharp начала поставки портативного аудио/видеоплеера MT-VA1. Это забавный девайс с возможностью записи и воспроизведения видео в формате MPEG4. Причем, как следует из анонса, устройство использует не аппаратный, как следовало бы ожидать, а программный кодек Nancy Codec. Очевидно, разработчики Sharp решили особо не париться, взяли современный шустрый DSP и просто переписали под него популярную версию общедоступного программного обеспечения.

MT-VA1 способен писать/воспроизводить видео с тремя типами качества и скорости кадровки. Первый — S-Fine mode с потоком 470 Кбит/с и 15 кадров/с. Второй — Fine mode с потоком 215 Кбит/с и стремительностью 10 кадров/с. Третий — Normal mode, обеспечивает поток 100 Кбит/с и 7,5 кадров/с. Размер изображения во всех случаях стандартен — 336x220 пикселей.

Плеер укомплектован цветным 3-дюймовым TFT-дисплеем с внутренней подсветкой. Для воспроизведения звука используется старый добрый MP3. Голос может быть оцифрован с качеством 40-96 Кбит/с, а музыка — либо 96 Кбит/с (economy mode) либо со стандартными 128 Кбит/с (normal mode). Для хранения данных используется 64 Мб встроенной флэш-памяти, объем которой можно расширить за счет встроенного слота SD Memory Card. При качестве normal на 128-мегабайтную SD карточку помещается целых 120 минут цифрового видео.

MT-VA1 питается от аккумуляторов и способен в среднем проработать без подзарядки порядка 60-70 минут. В ближайшее время компания планирует выпустить в продажу около 20 тысяч экземпляров плеера по ориентировочной цене \$300.

Судьба устройства мне лично видится в тонах далеко не самых радужных. Недо-видео-недо-MP3-плеер с быстро умирающими аккумуляторами и весьма сомнительной областью применения. Я, честно говоря, не представляю, что можно такое смотреть в электричке с отвратительным качеством и пошаговой раскадровкой, при условии что киносеанс закончится в течение одного короткого часа. Хотя тут из зала подсаживают, что для сериала XXX-Files самое оно.

Процессор из глубинки

На прошедшей недавно выставке "Сельхозтехника 2002" произошло поистине революционное и чрезвычайно важное для всего русскоговорящего компьютерного мира событие. Евстафий Петрович Зашибякин — известный на весь район самоучка-изобретатель, ласково называемый односельчанами "наш етить-его Кулибин" — представил на суд общественности оригинальный микропроцессор собственного кустарного производства. Мастер назвал свое изобретение "Настольная Вычислительно-Обучающая Заморочка 2000", сокращенно — "НАВОЗ 2000".

Идея создания собственного процессора пришла к Петровичу после прочтения рассказа Ласкова "Левша". "Тут я и раскумекал", — поделился с нами изобретатель, — "чего английский инженер смастерит, то русский человек завсегда разломать может". Используя долото, молоток, лопоту и топор, Зашибякин постиг секрет p-n перехода и из цельного трехкилограммового куска кремния выточил свою первую микросхему. "Отцы нашенские завсегда по кремнию работать умели", — вспоминает хранитель музея деревни Большие Заморочки, откуда родом Евстафий Петрович. — "Тутась надись археологи из центра раскопки проводили



Одних тока кремниевых сервизов пять штук нашли!" Свята следуя дедовским традициям, труженики Больших Заморочек приступили к серийному выпуску НАВОЗ 2000, и на выставке демонстрировались уже полностью рабочие экземпляры микросхемы.

Представители компаний Intel и AMD сразу же обеспокоены появлением на рынке нового конкурента. По сообщениям западных биржевых сводок, акции компании OGO Petrovich&Co достигли небывалых котировок и представляют реальную угрозу для многих западных hi-tech корпораций. Билл Гейтс выступил с официальным заявлением по CNN, в котором заявил, что американская нация должна сплотиться перед лицом красной угрозы. Среди реальных мер глава корпорации Microsoft предложил тотальную закупку им компаний AMD, NVIDIA, IBM и Intel, а также немедленное слияние с VIA, в результате которого миру будет представлен самый быстрый и надежный процессор Penthundercyrixium-AlphaForce 6, оптимизированный под новое поколение операционных систем MS Windows X.3. Выступления Гейтса неоднократно прерывали бурные аплодисменты, выкрики из зала, дохлые кошки, тухлые помидоры и один торт "Прага", производство Урюпинского мясособината.

Quake 3 для PDA

Судя по всему, оригинальная инициатива ATI по производству специализированного графического чипа для PDA оригинальной бо-

лее не является. Компания STMicro анонсировала первый 3D-акселератор для карманных компьютеров, основанный на технологии компании PowerVR, более известной нам по чипу Kyro I/II.

GPU PowerVR MBX будет производиться по 0,13 мкм технологическому процессу и работать на частоте 120 МГц. По приблизительным расчетам чип будет способен обрабатывать 250 млн. пикселей в секунду и обеспечивать пропускную способность до 4 млн. треугольников в секунду. Вся эта мощь реализована на 6 квадратных миллиметрах микросхемы и аппаратном RISC ядре SuperH. Тепло, рассеиваемое PowerVR MBX, предположительно не будет превышать 60 мВт, а потребляемая мощность составит порядка 70 мВт.

GPU будет поддерживать следующие PowerVR-ские новшества:

■ FSAA4Free — полноэкранное сглаживание с оригинальным алгоритмом реализации не требующим больших вычислительных затрат;

■ ITC (Internal True Color Operations) — нечто ускоряющее операции с 32-битным цветом на аппаратном уровне;

■ PVR — TC (PowerVR Texture Compression) — собственный алгоритм компрессии текстур.

Кроме этого — двухуровневое текстурирование, 32-битный Z-буфер, Stencil буфер и многое-многое другое. Объявлено, что MBX не будет содержать в себе 2D-ядра как такового. Все операции, связанные с двумерной графикой, будут реализованы за счет высокой скорости 3D-филлрейта.

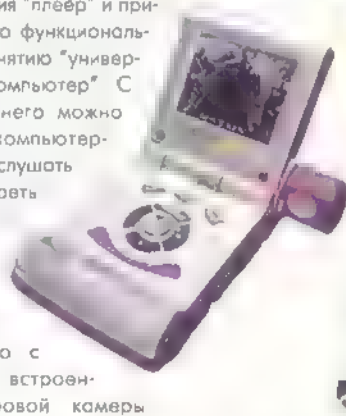
Точная дата появления первых рабочих версий чипа на рынке пока не объявлена. Вероятно, что первые PDA и смартфоны, использующие PowerVR MBX, появятся уже в начале 2003 года.

Назови меня

тихо по имени...

И буквально в двух словах хочу рассказать об оригинальном девайсе с абсолютно неблагозвучным названием MkiVki. Думаю, на русский переводится примерно как "хрен выговоришь".

В основе — идея универсального плеера способного воспроизводить/записывать как видео, так и аудиоданные в формате MPEG. Однако, судя по анонсированным возможностям, MkiVki перерос рамки определения "плеер" и приблизился по функциональности к понятию "универсальный компьютер". С помощью него можно играть в компьютерные игры, слушать MP3, смотреть телевизионные каналы и даже записывать видео с помощью встроенной цифровой камеры. Кроме того, его можно использовать в качестве PDA и органайзера. Связь с большим братом осуществляется через USB/RS232 или IrDA. Все счастье уместится в сумку 200 баксов и должно появиться в береговой России уже через несколько месяцев. ■



РАЗГОН №2

Целью данной статьи является исследование возможностей разгона системы на базе CPU AMD Athlon в относительно старой, но все еще вполне работоспособной видеокарте на основе первого в мире GPU (графического процессора) NVIDIA GeForce 256.

Итак, посмотрим, что можно выжать из:

CPU AMD Athlon Thunderbird 1200 МГц (9х133)

Creative 3D Blaster Annihilator PBO GeForce 256 31 Мб DDR видеокарты, работающей на частоте 300 МГц.

Тестирование проводилось на системе следующей конфигурации:

Материнская плата: MSI K7T Turbo Limited Edition RAID

ОЗУ: 384 Мб SDRAM

ПЗУ: 2x20 Гб HDD Quantum FireBall Plus AS 7200 об/мин

ПО: ОС MS Windows 98 SE, DirectX v.4.35; Defenator XP v.2.1.83 for

Win9x/Me

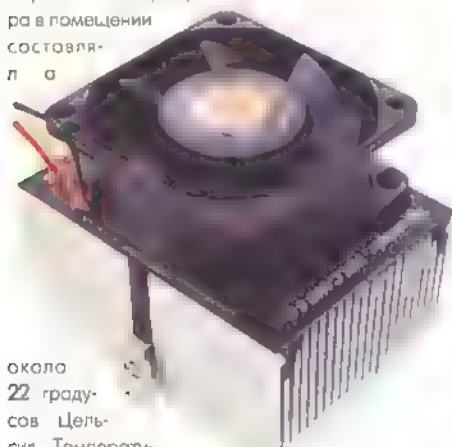
Для тестирования производительности использовался пакет MadOnion 3D Mark 2000 v.1.1

Первая ступень

Для начала изучим разгоняемость процессора и процент прироста производительности в зависимости от частоты.

Прежде чем приступить к разгону, нужно убедиться в том, что воздух нормально циркулирует внутри системного блока (заходит снизу, а выходит сверху) и ему ничего не мешает. Затем необходимо трезво оценить возможности своего кулера. Если это нечто китайского качества и ценой в 60-100 рублей, то можно уже начинать рыть магазин для процессора. В данном конкретном случае для обеспечения надежного теплоотвода использовался кулер Thermaltake VOLCANO 6Cu (медный цилиндр в основании, скорость вращения вентилятора 4550 об/мин $\pm 10\%$).

На практике скорость оказалась немного выше заявленной и держалась в районе 4950-5200 об/мин. Температура в помещении составляла



около 22 градусов Цельсия. Температура процессора измерялась средствами материнской платы.

Коэффициент умножения данного конкретного процессора изначально был разблокирован. Если же вам не повезло, и коэффициент умножения

процессора заблокирован, то не все потеряно. С AMD Athlon (не XP)/Duron снять эту блокировку достаточно несложно. Делается это следующим образом. Выньте свой процессор из сокета и положите его ножками вниз на что-нибудь мягкое (например, поролоновую прокладку толщиной 5 и более мм). Теперь внимательно смотрим на процессор и ищем надпись L1. Если множитель разблокирован, то мы наблюдаем такую вот картину:

Как видно, мостики L1 не перерезаны (Пере-



резанные мостики можно увидеть на примере L3. Там 2-й и 4-й мостики перерезаны лазерным лучом.)

Если множитель заблокирован, то есть мостики L1 перерезаны, то вам придется сделать следующее. Берете мягкий простой карандаш и АККУРАТНО соединяете им мостики, как показано на следующем рисунке.

ВНИМАНИЕ!!! Нельзя замыкать соседние друг с другом мостики!!!

ВНИМАНИЕ! Редакция и автор не несет ответственности за работу компьютера и комплектующих при работе в нештатных режимах. Все действия, описанные в статье, являются на балансе читателя. Редакция и автор не несет ответственности за повреждение оборудования, в том числе, при работе в нештатных режимах.



После этого множитель должен разблокироваться, и вы сможете изменять его значение с помощью настроек материнской платы. Если вдруг после вышеописанных манипуляций множитель не желает изменяться, значит, вы что-то сделали не так или сопротивление между мостиками слишком велико. Тогда возьмите спирт, тщательно очистите поверхность процессора от грифеля и повторите процедуру снова. Как вариант, попробуйте взять другой карандаш.

Для особо продвинутых электронщиков есть альтернативный вариант, предусматривающий отличное владение паяльником и идеальным глазомером. Вместо того чтобы прорисовывать контакты графитом, их можно пропаять. Разумеется, этот способ наиболее опасен для процессора и довольно трудоемок, однако гарантирует 100% разблокировку коэффициента умножения.

Оковы пали...

Итак, коэффициент разблокирован, и можно приступать к разгону. Конкретные результаты прироста производительности можно увидеть в

Табл. 2
3D Mark 2000 640x480 16bit

	CPU 1200 (9x133)	CPU 1224 (9x136)	CPU 1260 (9x140)	CPU 1266 (9,5x133)	CPU 1330 (9,5x140)	CPU 1333 (10x133)
Game1 (Low)	112,6	114,7	118,4	115,4	21,5	185
Game1 (Medium)	78,2	80,2	81,7	80,2	83,8	82
Game1 (High)	40	40,6	41,7	40,4	42,4	41
Game2 (Low)	145,6	148,1	152,1	148,8	153,9	151,6
Game2 (Medium)	75	76,9	78,5	76,8	80,7	79,1
Game2 (High)	44,7	45,6	47,2	46,1	48,4	47,4

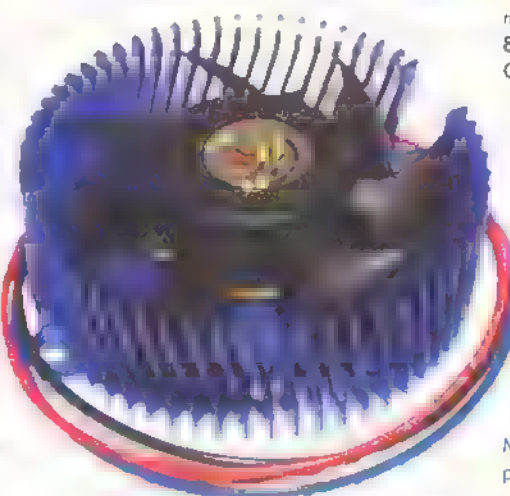
нижеприведенных таблицах.

Рекомендуется изменять частоту процессора маленькими шажками, так как при этом легче вплотную подойти к пределу после которого процессор начинает работать нестабильно.

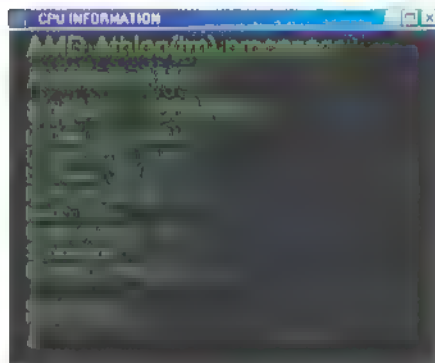
Начиная с частоты 1360 МГц, Windows перестал запускаться, а при попытке запустить систему с процессором, настроенным как 10,5х133=1400 МГц, произошел критический сбой, и компьютер не смог загрузиться.

С номинальных 1200 МГц (9х133) процессор удалось разогнать до 1333 МГц, причем как в варианте 10х133=1333 МГц, так и в варианте 9,5х140=1330 МГц. Общая производительность системы в первом случае увеличилась на 4,8% (можно считать что на 5%, а во втором случае на 7%. Логичный вывод из этого разгона по шине более эффективен, нежели изменение коэффициента, а наиболее производительного результата можно достигнуть применением обоих методов.

Для более точного определения частоты процессора использовалась утилита CPUinfo скачанная с официального сайта AMD. Согласно ее показаниям, частота процессора, определяемого BIOS материнской платы, была 1340 МГц, составляет 1338 МГц.



▲ Следует иметь виду, что кулер достаточно высокий и при установке может перекрыть соседний с AGP PCI-слот.



Пустячок, а все равно приятно.

Что касается температуры, то она поднялась незначительно:

AMD Athlon 1200 МГц (номинал) – 45-50 градусов Цельсия.

AMD Athlon 1330 МГц (9,5х140) – 48-59 градусов Цельсия.

Видеокарта

Следующий кандидат на разгон, конечно же, видеокарта. Именно от нее в большей степени зависит скорость работы системы в 3D-играх. Само собой, что мощность видеокарты должна соотноситься с мощностью CPU. Если вы поставите в систему с процессором Pentium 2 300 МГц видеокарту GeForce 3 Ti500, то общая скорость системы будет значительно ниже, чем в случае Celeron 850+GeForce 2 GTS.

Чип GeForce 256 производится фирмой NVIDIA по 0,22 мкм процессу, имеет 23 млн транзисторов (это больше, чем в первых Pentium 3 с ядром Katmai) и работает на частоте 120 МГц. Из-за такого огромного числа транзисторов и большого тепловыделения разработчики чипа были вынуждены снизить его рабочую частоту. Первоначально "первый" GeForce должен был работать на 160 МГц. Постараемся восстановить статус-кво. Для этого заменим стандартный кулер на Thermalake Blue Orb с номинальной скоростью вращения вентилятора 4600 об/мин (на практике скорость его вращения составляет 5500 об/мин-6000 об/мин).

Частоты чипа/памяти изменялись с помощью программы Riva Tuner v. 2.0 Release Candidate 8. Все тесты проводились с использованием CPU AMD Athlon 1330 МГц (9,5х140). Вот что получилось (табл. 2, 3).

Дальнейшее увеличение частоты работы чипа приводит к появлению графических артефактов и периодическому зависанию системы. Очевидно, данный конкретный экземпляр видеокарты на GeForce 256 DDR не является особо удачным в плане разгона. Есть информация, что другие видеокарты на базе GeForce 256 DDR разгоняются до частот 160 МГц/345 МГц чип/память и даже выше.

Итого: GeForce 256 DDR был разогнан со стандартных 120 МГц/300 МГц до 135 МГц/345 МГц, что дало в среднем 15%-й прирост быстродействия системы.

Итого

Общий вывод статьи отражен в табл. 4. Вся конкретная информация до разгона системы и после. Общий прирост составил в среднем порядка 20-50 fps. Что называется, комментарии излишни.

Табл. 2
GeForce 256 DDR 3D Mark 2000 1024x768 32bit HW T&L

Model	120 MHz/ 300 MHz	132 MHz/ 330 MHz	135 MHz/ 345 MHz
Game1 (Low)	77,2	86,3	89,8
Game1 (Medium)	55,8	62,1	64,8
Game1 (High)	26,3	29,3	30,5
Game2 (Low)	67,2	75,9	77,6
Game2 (Medium)	61,2	66,8	68,7
Game2 (High)	45,7	48,6	49,5

Табл. 3
Общая оценка 3D Mark 2000

	120 MHz/ 300 MHz	132 MHz/ 330 MHz	135 MHz/ 345 MHz
Общая оценка	4003	4428	4571

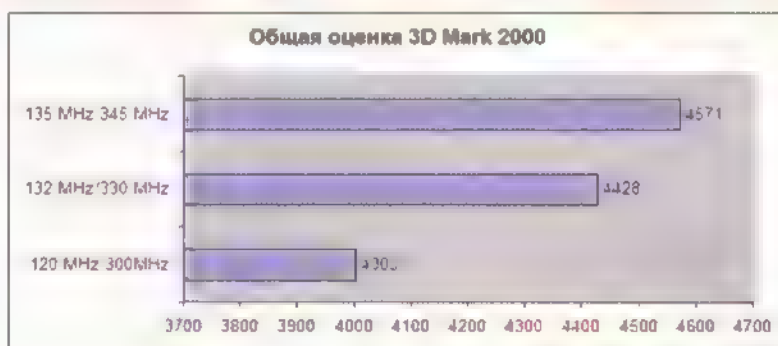


Табл. 4
Общая оценка 3D Mark 2000

	CPU 1200 GeForce256 (120/300)	CPU 1330 GeForce256 (135/345)
Game1 (Low)	145,3	174,6
Game1 (Medium)	110,4	132,3
Game1 (High)	59,2	70,4
Game2 (Low)	160,8	191,2
Game2 (Medium)	86,4	103,5
Game2 (High)	52,2	62,3
Общая оценка:	7367	8791

Hewlett Packard DVD 100i — это универсальный DVD/CD привод, поддерживающий новейший формат записи DVD+RW и позволяющий записывать данные как на DVD, так и CD-R/RW диски. Вместо того чтобы покупать два или три разных устройства — CD-R/RW и DVD, вы можете разориться только на одно. В наш информационный век, когда информацию принято измерять гигабайтами, многим может показаться привлекательной возможность хранения данных на быстрых и надежных 4,7 Гб DVD+RW дисках, а кому-то, возможно, приглянется феня, позволяющая записывать высококачественное DVD видео для последующего просмотра на домашней DVD видеосистеме.



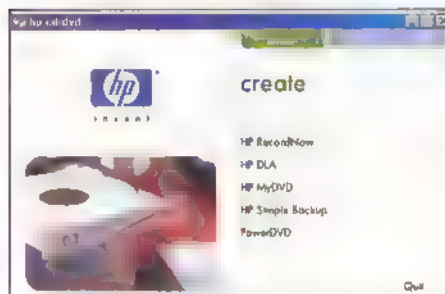
Универсальный солдат

Первое впечатление

Коробка красивая. Внутри — собственно привод, мануал-полиглот на десяти языках (есть русский!), плакат с картинками, иллюстрирующими процесс быстрой установки, гарантийка, компакт-диск с комплектом ПО; двусторонне чистая DVD+RW болванка производства HP, четыре монтажных винтика; аналоговый аудиоконвертер для соединения со звуковой картой и IDE шлейф. Типичная брендовая Retail-упаковка, рассчитанная на немедленную и безоговорочную установку устройства внутрь системного блока. Отмазки вроде "нет винтиков" или "secondary IDE шлейф порвался" не принимаются. Общее впечатление от такой отеческой заботы более чем благоприятное.

Установка

Несмотря на свою сурьезную цену и богатый спектр возможностей, DVD 100i позиционируется компанией HP как универсальное и чуть ли не бытовое устройство. Все — начиная с комплектации и кончая программным обеспечением — дышит материнской теплотой и родственным простодушием.



Привод опознал автоматически после монтажа устройства и подключения всех необходимых кабелей. Прилагающийся компакт-диск весело проиграл обязательную в таких случаях саморекламу и предложил установить необходимое программное обеспечение. На выбор нам предлагается следующее, полезное во всех отношениях, ПО:

● **HP DLA (Drive Letter Access)** — фирменная разработка компании HP. Позволяет работать с CD-R/RW и DVD+RW как с разделом жесткого диска или дискетой. Аналог популярных Adaptec DirectCD, CaQuadrat Packet CD и Ahead Software InCD. Удобная утилита, не отнимающая процессорное время и

достаточно лояльно относящаяся к CD-R дискам (в отличие от ранних версий того же InCD).



Интерфейс интуитивно понятен и удобен. Единственный замеченный нами глюк заключался в неожиданном неприятии программой привода HP CD-R/RW 7500. Вероятно, из-за почтенного возраста этого девайса утилита Drive Letter Access не смогла его опознать, за что получила минус в графе "универсальность" и устный нагоняй лично.

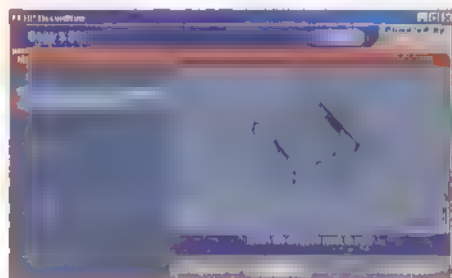


● **HP MyDVD** — программа для записи DVD дисков. Клонированный родственник программы Sonic MyDVD, адаптированный для нужд привода DVD 100i. Обладает достаточно приятным и относительно понятным интерфейсом.

Включает в себя кучу небольших, но полезных приятностей типа мастера создания анимационных DVD менюшек. Главной фишкой программы является возможность записи на DVD диск непосредственно с аналогового источника. К примеру, можно писать ролик сразу с снимающей чего-нибудь (скажем, соседку в ванной) видеокамеры или с TV-in входа видеокарты (скажем, если надо перенести видео с VHS кассеты на DVD диск).

● **HP Simple Backup** — как следует из названия, утилита, предназначенная для резервного копирования данных на CD-R, CD-RW или DVD+RW носитель. Работает просто, быстро, удобно и 100% pure эффективно. Кстати, применительно к DVD+RW эффективность возрастает пропорционально, так как на носитель емкостью 4,7 Гб бэкапиться намного удобнее, чем на семь CD-R по 650 Мб.

● **PowerDVD** — известный всем и каждому программный DVD плеер. Всюобщий любимец и своеобразный стандарт де-факто, не требующий дополнительных комментариев.



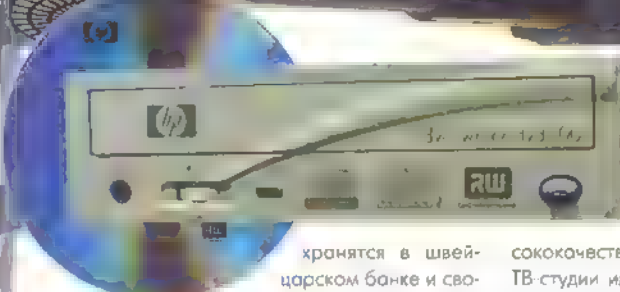
Хотим обратить внимание потенциальных покупателей на то, что в списке комплектного софта нет ни одной программы для монтажа и оцифровки видео. Все дополнительные редакторы видеомонтажа вам придется приобретать отдельно.

Личное

HP DVD 100i — это экзотика. Замечательная дорогостоящая экзотика, доступная немногим. Стандарт CD+RW еще не освоился на потребительском рынке, и CD-RW приводы стоят на сегодняшний день непростительно дорого. Будущее еще не решено для DVD+RW, и по сути своей модель DVD 100i является пробным застрельным продуктом, осторожно ощупывающим новый, покамест неосвоенный и непроверенный на покупательскую лояльность рынок. Тем не менее, статья была бы неполной без перечисления и резюмирования всех положительных сторон привода в частности и технологии DVD+RW в целом.

● **большая емкость** — имея в наличии партию 4,7 Гб болванок (еще раз напомним, что это в 7 раз больше обычного компакт-диска) можно легко и не напрягаясь решить проблему нехватки дискового пространства. Отдельным плюсом стоит возможность оперативного спасения на DVD+RW диске всех критичных для пользователя данных,

● **универсальность** — 4 устройства в одном. HP DVD-Writer DVD 100i — это не только ценный мех в лице DVD+RW и DVD-ROM, но и CD-R, CD-RW и CD-ROM. Если в ваши сиюминутные планы не входит создание собственных мультимедийных DVD презентаций, все важные данные



хранятся в швейцарском банке и свободное место на жестком

диске исчисляется десятками гигабайт — то никто не мешает вам заняться серийным копированием продукции корпорации Microsoft или, как вариант, мирно посмотреть свежий DVD фильм жанра XXX.

● **совместимость** — технология DVD+RW, реализованная в HP DVD-Writer, гарантирует полную совместимость со всеми поставляемыми на данный момент проигрывателями DVD дисков и приводами DVD-ROM, включая бытовые DVD плееры и так называемые "домашние кинотеатры". Компакт-диски, созданные на HP DVD-Writer, совместимы с миллионами проигрывателей Audio-CD и стандартными компьютерными CD-ROM приводами. В консорциум, поддерживающий стандарт DVD+RW, входят такие именитые бренды, как HP, Verbatim, Ricoh, Philips, Sony, Thomson Multimedia и Yamaha. В скором времени к этой теплой компании обещали присоединиться другие известные заводчики в следующем составе: Ahead, BHA, Dazzle Digital Video Products, DELL Computers, Funai, GEAR Software, LG Electronics, MediaStream Inc., MGI, NEC, NewTech Infosystems Inc., Pinnacle Systems, Quantized Systems, Ravisent Technologies Inc., Roxio Inc., Software Architects Inc., Sonic Solutions, Spruce Technologies Inc., Toolex

International N.V., Ulead Systems Inc., Veritas Software Corporation, VITEC Multimedia Inc. и Zapex Technologies Inc.;

● **домашнее видео** — с помощью HP DVD 100i можно создавать собственные полноэкранные и вы-

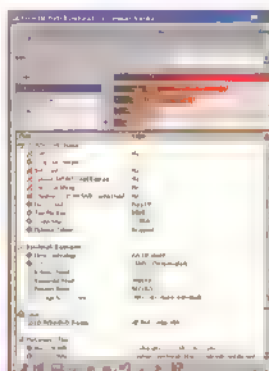
сокачественные DVD фильмы. Для небольшой ТВ-студии или домашней видеостудии это просто находка.

● **удобство и перспективность** — поддержку записи как с постоянной угловой скоростью (CAV), так и с постоянной линейной скоростью (CLV). Функция быстрого форматирования позволяет практически сразу использовать чистый диск, минуя долгую процедуру разметки и полного форматирования всей 4,7-гигабайтной поверхности. Целостность записи на диск как видео, так и данных обеспечивается с помощью специальных алгоритмов и высокого качества покрытия.

Тесты

Чтобы у пользователя сложилось окончательное мнение о пользе/вреде, эффективности/бесполезности DVD 100i, мы провели ряд ознакомительных тестов.

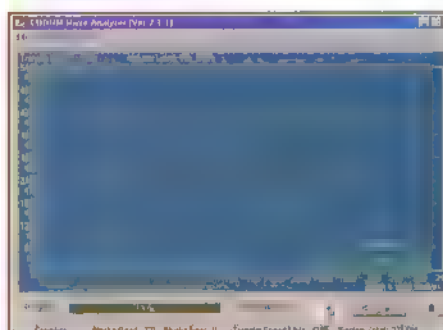
SiSoft Sandra CD-ROM/DVD Benchmark



Результат на лице DVD 100i с большим отрывом обогнал DVD 5x и CD 32x, показав практически нереальный олимпийский результат. Скорее всего, проблема в самом гесте SiSoft Sandra. Бенчмарк этот относится к классу

"homе absolutely синтетический", и для получения полноценной картины его результат следует аппроксимировать с реальными тестами.

CD-ROM Drive Analyzer 2.1.1



Тестирование проводилось на ту же записанную лысой и безымянной болванке, только что по случаю купленной на ближайшем рынке за 10 рублей. Наплевав на законы Мерфи, привод без единой ошибки записал 700 Мб болванку и при прочтении на CD-ROM Drive Analyzer продемонстрировал аккуратную, практически линейную прямую, без взрывов и сбоев. Скорость привода была оценена несколько ниже положенных ему от рождения 4800 кб/с.

На сегодняшний день в природе существует три несовместимых между собой формата хранения данных на DVD носителях. Это DVD-RAM, DVD-R/DVD-RW и герой сегодняшнего романа DVD+RW. Первый стандарт в незапамятные времена был предложен компанией Matsushita и озаглавлен был одним забавным и в принципе смертельным для него недочетом. Диски DVD-RAM не читаются в обычных приводах DVD-ROM. То есть, купив привод DVD-RAM, наслаждаться всеми прелестями цифровой многомегабайтной памяти пользователь сможет, но исключительно в одиночку. Такой вариант реально может быть пригоден только для целей персонального хранения больших объемов информации. Например, для ежемесячных бэкапов сервера.

Второй стандарт — DVD-RW, а точнее — пара DVD-R и DVD-RW, характеризуется универсальностью и относительной дешевизной. Носители стоят намного дешевле DVD-RAM, болванок, и для того, чтобы начать выпуск DVD-R, достаточно модернизировать линию по производству CD-R дисков. Как следствие, DVD-RW и DVD-R — два самых распространенных стандарта записи на DVD.

DVD+RW — самый юный и, как следствие, наиболее прогрессивный в технологическом плане стандарт. Главным его плюсом является зарекомендованная производителем совместимость с бытовыми DVD плеерами и DVD-ROM дисководы DVD+RW — это замечательная универсальность, связывающая между собой бытовую технику и компьютер. Минус — недостаточная на сегодняшний день распространенность. Несмотря на длинный список входящих в DVD+RW консорциум компаний, выпуск этих носителей осваивается достаточно медленно. Как следствие, стоимость DVD+RW приводов непомерно высока, и цена средней болванки (если ее еще удастся найти в продаже) колеблется в районе 20-25 баксов.

Запись/форматирование

Запись CD-R TDK D-View, номинальная скорость записи 12x, емкость 700 Мб 7 минут 42 секунды. Запись CD-R NONAME, номинальная скорость записи неизвестна, с предположительной емкостью 700 Мб на скорости 4x 19 минут 49 секунд. Форматирование TDK CD-RW в формате UDF на скорости 10x 13 минут 00 секунд. Форматирование комплектного DVD+RW диска производства HP. Приблизительно 1 минута в режиме quick format и 12 минут 12 секунд в режиме full format. Еще раз отметим удобство функции быстрого форматирования. Запись DVD+RW комплектного носителя объемом 4,7 Гб 24 минуты 3 секунды. Запись CD-RW в формате UDF на скорости 10x 7 минут 18 секунд.

Привод показал себя великолепно практически на всех предложенных ему тестах. Скорость форматирования и записи удовлетворит любого, даже самого нетерпеливого пользователя, а стопроцентная надежность записанных данных должна порадовать любителей экономить на качественных болванках.

Благодарности

Благодарим компанию R&K (www.aerton.ru), любезно предоставившую нам на тестирование привод HP DVD 100i. Отдельное спасибо Александру Дорошенко, без чьего активного участия и содействия эта статья никогда бы не состоялась. ■



Сводная таблица характеристик DVD 100i

Запись CD-R	2x, 4x, 8x, 12x (CLV)
Запись CD-RW	2x, 4x, 10x
Запись DVD+RW	2, 4x (CLV)
Чтение CD	32x max (4800 Кб/с)
Чтение DVD	8x max (CAV)
Режимы записи	Disc-At-Once, Track-At-Once, Session-At-Once, Multisession, Packet Writing
Форматы записи CD	CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, Photo CD, CD-Text, CD-I, CD-Bridge, CD-Extra, Video CD
Форматы записи DVD	DVD-ROM, DVD-Video, Random Access Write
Поддержка чтения/записи в Raw-mode	RAW-DAO RAW-DAO Write CD+G RAW-DAO RAW SAO RAW SAO Write
Среднее заявленное время доступа CD	125 мс
Среднее заявленное время доступа DVD	150 мс
Защита от ошибок буфера	HP buffer underrun prevention
Интерфейс	UltraDMA 33
Размер буфера	2 Мб
Средняя розничная цена	625 руб

Pentium 4 2200 МГц

В чем сила, брат?

Число 2002, без сомнения, символично. Два нуля, четыре цифры, две двойки. Симметрия и абсолютная четность. Если перемножить первую и последнюю цифру, а потом добавить к получившемуся количеству нулей, то получится апокалиптическая цифра 6. Или если, скажем, взять количество месяцев в году — двенадцать и перемножить с 2002, а потом отнять количество цифр в дате, то в итоге выйдет номер телефона, по которому вам ответит приемная родильного дома совхоза "Большое Воздвигово", в котором шестьдесят семь лет назад родился талантливый изобретатель Парфен Андрианович Берестюк, в пьяном бреду предсказавший успех кинофильму Терминатор 2.

Такая вот удивительная магия чисел и совпадений. И, кстати, чуть не забыл. Если последнюю цифру переставить в самое начало, то получится 2200 — частота самого быстрого процессора для настольных систем, известного также как Intel Pentium 4 Northwood и анонсированного в самом начале этого, повторюсь, во всех отношениях символического года. Собственно, об этом и статья.

Имеется два слоя разнозаряженного кремния. Если подается ток на затвор (он же ключ), то электроны из p-слоя вытягиваются в область под затвором и образуется канал между эмиттером (иногда называют "исток") и коллектором (он же "сток"). Ток свободно протекает между n-слоями. Транзистор "возбужден". Для любопытствующих добавлю, что разные слои из одного и того же кремния получаются путем добавления разного рода примесей, регулирующих проводимость. Так, к примеру, в том же Pentium 4 используется медь.

Транзистор в Северном Лесу

Northwood при небольшой доле фантазии можно перевести как "северный лес". Красивый такой прохладный лесок, где произрастают процессоры с 512 кб кэша, выращенные на технологическом 0,13-микронном черноземе. По лесу носят синие человечки и оранжевыми маркерами рисуют цифру 4 на каждой подвинувшейся под руку осине. Идиллическая картина с лубочной презентацией на тему "чем крут новый Pentium 4".

Фактически единственное архитектурное изменение нового ядра — это новая технология производства 0,13 мкм. Все остальные нововведения — такие как кэш и увеличившееся количество транзисторов — по сути лишь следствия. По традиции, в этом месте сделаем паузу и выясним, что, собственно, такое есть "технология производства" и каким образом она связана с микронами.

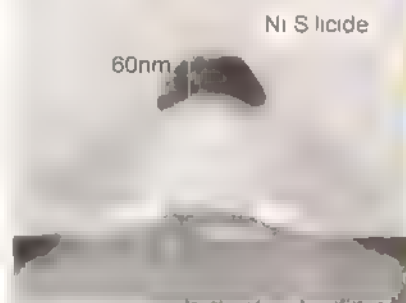
Думаю, ни для кого не является секретом тот факт, что основой современной электроники является транзистор. Все микросхемы состоят из транзисторов. Если упростить процесс до детских кубиков, то можно сказать, что транзистор — это элемент, способный принимать ровно два состояния. Одно считается "основным" и ассоциируется с нулем, а второе называют "возбужденным" и ассоциируют с цифрой 1. Для прочтения в детских садах и других дошкольных учреждениях могу рекомендовать следующий пример. Берем обыкновенный водонапорный кран. Кран открыт — вода течет (возбужденное состояние), закрыт — не течет (основное состояние). Также и транзистор — когда на его "ключ" (еще используют термин "затвор") подается положительное напряжение, он пропускает ток, когда напряжения отсутствует — нет. Данный процесс называется p-n переходом.

Если упростить для демонстрации на пальцах, то получится примерно следующая картинка.



Процессор Pentium 4 — это миллионы соединенных между собой транзисторов. Думаю, очевидно, что чем меньше будет размер одного транзистора, тем больше их можно разместить на одной микросхеме и тем сложнее, "умнее" и могущественнее окажется в итоге процессор. Кроме этого, при уменьшении каждого транзистора уменьшается теплоотдача всей схемы в целом. Процессор выделяет меньше тепла и может работать на больших частотах.

Говоря о технологии производства 0,13 мкм, мы имеем в виду размер одного из 55 миллионов транзисторов, составляющих процессор Pentium 4. Общая площадь процессорного кристалла 146 мм². 40% транзисторов (у предыдущего Willamette их было 42 млн.) приходится на увеличившийся 512-килобайтный кэш второго уровня (L2).



Не в мегагерцах счастье?

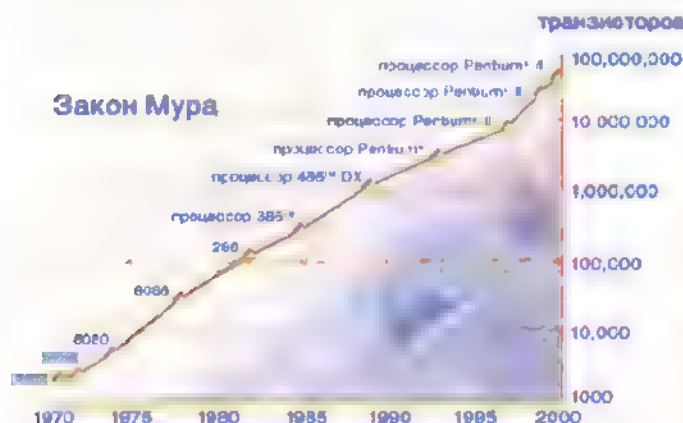
Думаю, не ошибусь, если выскажу идею о том, что главным и самым ощутимым доводом в пользу покупки P4 2,2 ГГц является мегагерц. Точнее, количество этих самых мегагерц, до сих пор остающихся одним из важнейших показателей процессорной производительности. Рядовой марширующий в магазин покупатель всегда настроен на покупку мегагерц в первую очередь и на покупку процессора во вторую. Любой первоклассник знает, что если "папа купил восьмисотый селерон", а у соседа по парте все еще "четыреста тридцать третий", то, следовательно, его обожаемый родитель без всякого сомнения круче.

Все перечисленное мною — лишь следствие. Следствие перманентной гонки за пресловутыми мегагерцами. Гонки, приведшей технологию к порогу 1 ГГц, успешно ее преодолевшей и помчавшейся дальше в обозримые многотерагерцовые дали. Той самой гонки, чей закон в свое время

сформулировал один из основателей Intel — гениальный доктор Гордон Мур. В соответствии с ним количество транзисторов на кристалле процессора должно удваиваться каждые 18 месяцев.

	Год выпуска	Кол-во транзисторов
4004	1971	2,250
8008	1972	2 500
8080	1974	5 000
8086	1978	29,000
286	1982	120,000
Процессор 386™	1985	275,000
Процессор 486™ DX	1989	1,180,000
Процессор Pentium®	1993	3,100,000
Процессор Pentium II	1997	7,500,000
Процессор Pentium III	1999	24,000,000
Процессор Pentium 4	2000	42,000,000

Как видно из таблицы, в течение всех этих долгих и показательных лет правило Мура так ни разу и не было нарушено. Количество транзисторов исправно растет, за ним следует регулярное увеличение частоты. И это, собственно, и подводит нас вплотную к казавшемуся бы уже пройденному и очевидному вопросу: «зачем нам стока мегагерц?» Куды девать эту избыточную мощь и зачем тратить деньги на 2,2 ГГц, если практически со всем спектром современного пользовательского ПО можно худо-бедно работать на Celeron 433?



«Я набираю текст медленнее, чем обрабатывает мой компьютер, и не могу кликать по клавишам с частотой 400 МГц» — утверждает коллега журналист с неважно какого западного сайта. «Сложность и самостоятельность программного обеспечения находятся в постоянном совершенствовании. Новые пользовательские интерфейсы требуют новых мощностей от центрального процессора. Количество информации с появлением Интернета выросло в миллиарды раз и продолжает расти, что налагает особые требования не только на системы хранения, но и на системы анализа и обработки», — парируют ИТ-специалисты. «Новые игры и новые тенденции. Электронные развлечения стали неотъемлемой частью повседневной жизни, и технический уровень компьютерной игры, о котором мы грезили пять лет назад, сейчас стал доступной реальностью» — добавлю от себя я.

Вопрос о необходимости и принципиальной нужности мегагерц, и о том, насколько, собственно, они являются «лицензиями», становится все более и более актуален. Ответить на него — значит понять тенденции развития компьютерной индустрии и что, разумеется, более важно для розничного покупателя — выяснить, как правильно и с умом потратить свои деньги.

Три причины

Сейчас уже, наверное, никто не помнит, но одно время закон великой процессорной гонки формулировался несколько иначе, показательным образом отличаясь от оригинала. Не желая вдаваться в тонкости микроэлектроники, некоторые, достаточно многочисленные адепты транзистора и PR перевирали Мура как «производительность компьютеров должна удваиваться каждые полтора года». Забавное и, надо сказать, абсолютно неверное упрощение. Количество транзисторов и скорость работы компьютера — вещи, само собой, связанные, но ни в коем случае не прямой,

линейной зависимостью. Но скорость работы приложений кроме процессора влияет множество факторов — дисковая подсистема, пропускная способность шины, видео подсистема и сложность используемого ПО. К примеру, сотрудники лаборатории PC Magazine Labs провели эксперимент, в котором участвовала эталонная система на основе Pentium 4 1,5 ГГц и четырехгодичной давности конфигурация на процессоре Pentium II 300 МГц. Последний был выпущен в мае 1997 года и насчитывает всего 7,5 миллионов транзисторов. Pentium 4, в свою очередь, появился в ноябре 2000, и его ядро (имеется в виду Willamette) содержит 42 миллиона транзисторов. Эта цифра соответствует правилу Мура и даже немного опережает свое время, так как за прошедшие 42 месяца количество транзисторов должно было дорасти только до 40 миллионов.

В качестве эталонного бенчмарка была использована программа Ziff Davis Business Winstone 2001, а в качестве испытуемой ОС выступила Windows 2000 SP1. Для вящей надежности тесты прогонялись несколько раз, и финальный результат вычислялся как среднее арифметическое. В итоге соотношение сил оказалось следующим: Pentium 4 — 43,5 балла, Pentium II — 13,9 баллов. Приrost и торжество прогресса, что называется, налицо. Однако, если бы ежесемидесятидневный рост производительности соответствовал правилу Мура, то результат должен был составить целых 74,1 балла! Комментарии излишни. На сакраментальный вопрос «в чем сила, брат» звучит законное — «в мегагерцах». И сколько бы их ни было — все мало.

Наблюдая за техническим прогрессом, рано или поздно можно прийти к выводу, что его развитие происходит не линейно, как кажется многим, а по спирали. Фраза «новое — это хорошо забытое старое» стала чем-то вроде девиза для разработчиков аппаратного обеспечения. Потерянные идеи изымаются со склада, аккуратно протираются маркетинговой тряпочкой и выдаются на-гора под соусом внеочередного технологического прорыва.

Отдельную категорию составляют технологии, в свое время не принятые по причине технической недостаточности, нерентабельности или нехватки научного ресурса. Их время, однажды сформулированное как «не пришедшее», может прийти буквально в любую секунду, заставив засиять единожды отвергнутую идею новым интересным и необычно привлекательным для стороннего покупателя светом.

Типичный пример всего вышесказанного — идея централизованных вычислений. Несколько эпохальных лет назад, когда эра PC еще только планировала начаться, миром высоких технологий правили Sun, Silicon Graphics и IBM (прошу прощения, если кого позабыл, на повествование свое есть суть не влияет). В те незапамятные времена бытовала одна простая концепция, при которой все вычисления, связанные с графикой, выполнял отдельно взятый весьма конкретный и специализированный графический процессор. Соответственно, все вычисления, ориентированные на математические и косвенно связанные с графической подсистемой операции, выполнял процессор центральный, также известный нам как ЦПУ. С появлением дешевых IBM PC естественным образом изменились нужды потребителей. Большинству пользователей не требовался мощный, многофункциональный и многоцелевой процессор, так как вся графика тогдашних ПК упиралась в простую и по сути своей однотипные операции манипулирования двумерной матрицей. Время прошло, и компания 3dfx одним ловким и, без сомнения, своевременным ходом вновь напомнила всем ничтоже сумняшеся о том, что мамкой учения является процесс повторения и что без выделенного GPU жизнь геймеров всего мира есть суть света и регрессия. За форвардом 3dfx потянулись остальные производители, что в итоге привело к сегодняшней ситуации и шестидесяти с лишним миллионам на ядре GeForce 4.

Однако, как того и следовало ожидать, возвращение к концепции выделенной графической подсистемы вызвало законное подорожание всего компьютера в целом. При ценах порядка 300-400 долларов на качественную и современную видеокарту пользователь рано или поздно начинает задумываться о принципиальной необходимости покупки быстрейшего центрального процессора. Зачем тратить деньги на гигагерцовый ЦПУ, если можно купить, скажем, 700 МГц версию и остаток потратить на «третий гефорс»? Вопрос, не лишенный смысла. И, кстати, имеющий вполне достойный ответ. Как я уже сказал, технологии развиваются по спирали. И недалек тот день, когда производители вновь обратятся к идеологии централизованных вычислений. Уже сейчас в наличии разработчиков имеются продвинутые графические движки, утилизирующие исключительно ресурсы ЦПУ. Пример — игровая программа Beam Breakers от компании SIMULIS Software. Существующая на данный момент демоверсия наглядно демонстрирует возможности расширенного блока инструкций SSE2 и позволяет примерно представить, что нас ждет нас в обозримом будущем и какие плоды могут теоретически произрастать на ниве софтовых движков. Не удивлюсь, если по прошествии нескольких лет

Каждый пользователь получит в свое распоряжение выбор: потратиться ли на дорогостоящий графический акселератор либо разориться на мощный ЦПУ "все в одном". Не сомневаюсь, что выбор многих падет на последний вариант, что вновь возвращает нас к вопросу востребованности мегагерц и принципиальной интересности появления Pentium 4 2,2 ГГц.



Тесты производительности

Особых комментариев по результатам тестов у меня нет. Налицо превосходство пресловутых мегагерц, что наглядно демонстрируют сравнительные тесты с участием AMD Athlon XP 1900+. С другой стороны, преимущество 2,2-гигагерцового Pentium 4 над 1600 МГц Athlon (реальная частота ядра) оказалось не так уж велико, как ожидалось.

Тестовый стенд

Материнская плата

- Intel D845BG (i845D)
- Asus A7V266 (VIA KT266)

Процессор

- Intel Pentium 4 2,2 ГГц, Northwood 512 Кб L2 кэш
- Intel Pentium 4 2,0 ГГц Northwood 512 Кб L2 кэш
- AMD Athlon XP 1900+

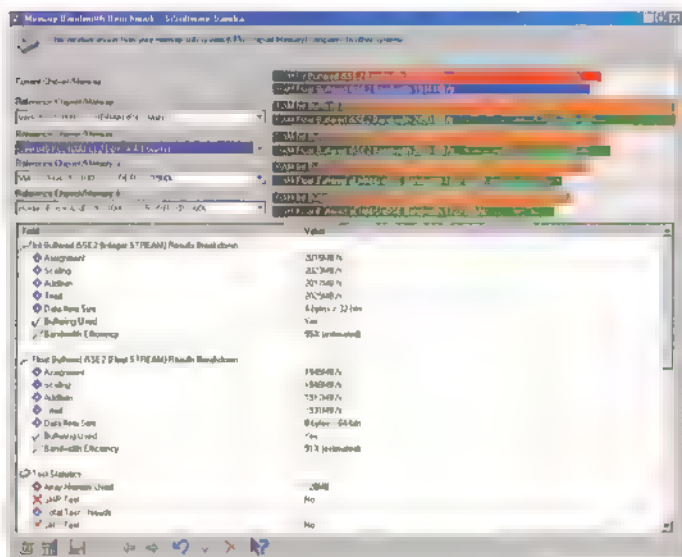
ОЗУ Kingston DDR SDRAM 266 МГц CL2,5

ПЗУ Fujitsu MPG3204AH 20,49 Гб

Видео Gainward GeForce 3

Программное обеспечение Massive Development Aquamark, MadOnion 3DMark 2001 SE, Quake III Sideral, Croteam Serious Sam 2: The Second Encounter, SiSoft Sandra и Zheta GameZ DroneZMark.

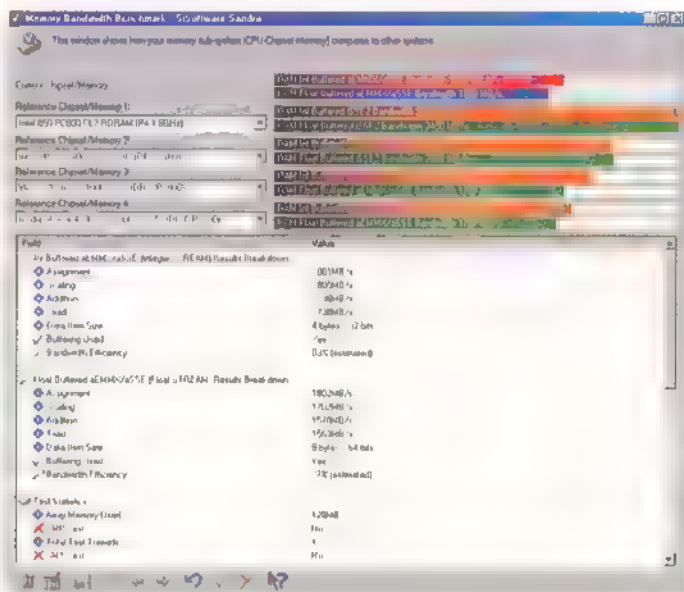
SiSoft Sandra Memory Bandwidth Benchmark Pentium 4 2,2 ГГц



В качестве тестового стенда был использован новый набор логики Intel 845D. Несмотря на то, что качественные характеристики этого чипсета не имеют непосредственного отношения к теме сегодняшней статьи, мы решили замерить пропускную способность его подсистемы памяти. Резуль-

тат на скриншоте. Синтетическая SiSoft Sandra признала нашу систему более медленной, нежели эталонная конфигурация на P4 1,6 ГГц+i845D+PC2100 DDR. Тем не менее, i845 достаточно уверенно обошел KT266A, и, как видно из следующего скриншота, навешал люлей имеющемуся у нас KT266 (Asus A7V266). В качестве недостижимого эталона представлен i850 в паре с PC800 RDRAM.

SiSoft Sandra Memory Bandwidth Benchmark Athlon XP 1900+



Как и ожидалось, KT266 пролетел. Определенно, дни этого чипсета сочтены. Думаю, месяца через два-три он будет полностью вытеснен старшим братом KT266A.

Massive Development Aquamark 2.3 (FSAA:none, Pixel Shaders:yes, Texture: 24 Mb)

	640x480x16 bpp	1024x768x32 bpp
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	55,7	36,9
Intel Pentium 4 2,0 ГГц	54,2	
AMD Athlon XP 1900+	35,0	

Отличный тест на выживание для всех современных процессоров и видеоускорителей. Разница между P4 2,2 ГГц и P4 2 ГГц еле заметна. Athlon курит в Отрадном.



Zheta GameZ DroneZMark

	640x480x16 bpp	1024x768x32 bpp
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	89,08	63,01
Intel Pentium 4 2,0 ГГц	88,83	62,81
AMD Athlon XP 1900+	83,72	61,63

Картина практически полностью повторяется, за исключением того, что Athlon резко сократил разрыв в производительности и практически догнал P4 2 ГГц.

Quake II Signal

	640x480x16 bpp	1024x768x32 bpp
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	148,9	108,9
AMD Athlon XP 900+	133,1	92,7

Без изменений Лидерство надежно держит процессор Pentium 4 2,2 ГГц. Для тех, кто в танке, добавлю, что Signal — это помовои мод для Quake III. Возможно, самая красивая и кинематографичная модификация из всех мною виденных. Одно время было доступна для скачки на сайте NVIDIA как демонстрация возможностей современных ускорителей GeForce 3. Всем владельцам последних джифарсов на заметку.



Croteam Serious Sam 2: The Second Encounter (anisotropy 4, S3TC On, quality)

	640x480x16 bpp	1024x768x32 bpp
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	94,1	81,7
Intel Pentium 4 2 ГГц	90,6	78,4
AMD Athlon XP 900+	85,1	69,1

Картина не меняется, так что без комментариев

MadOnion 3DMark 2001 SE 1024x768x32 bpp

	Game 1: Car Chase		Game 2: Dragon	
	High	Low	High	Low
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	47,4	111,8	57,2	104,0
Intel Pentium 4 2 ГГц	44,1	108,1	54,1	100,1
AMD Athlon XP 900+	40,1	101,1	51,1	97,1

	Game 3: City		Game 4: City	
	High	Low	High	Low
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	57,8	119,7	36,2	78,1
Intel Pentium 4 2 ГГц	54,1	115,1	33,1	74,1
AMD Athlon XP 900+	51,1	111,1	30,1	70,1

Результаты идентичны

Вывод

По результатам тестов можно сделать следующий единственный, но весьма глубокомысленный вывод. Мегагерцы нужны, мегагерцы любимы и востребованы. Pentium 4 2,2 ГГц — это не просто очень быстрый процессор, — это очередная веха на пути технологического прогресса. На сем и окончим.

Благодарности

Сердечно и всей душой благодарим компанию "СТАРТМАСТЕР" (www.startmaster.ru), предоставившую для тестирования все необходимое оборудование.

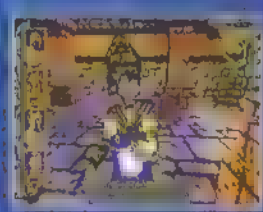
Традиционное спасибо компании Atlantic Computers (www.atlantic.ru) за видеоплату Gainward GeForce 3. ■



Полная английская версия
от компании "БУКА"
Спрашивайте
в АПРЕЛЕ

A NEW DIMENSION OF RPG

Might and Magic IX



byka
www.byka.ru

NEW WORLD ENTERTAINMENT

3DO

Сегодняшнее тестирование посвящено анатомии. Поговорим о плоти и крови современного компьютера — о чипсетах. В переводе на общепотребимый русский слово «чипсет» означает набор микросхем/микрочипов (не путать с микродеями), из которых собирается материнская плата. В повсеместной технической лексике также используется синоним «системная логика».

Статья не является сравнением в прямом смысле этого слова, так как сравнивать представленные в статье платформы не совсем правомерно. Разная архитектура, разные способы работы с оперативной памятью, разные подходы к построению системы. Скорее это выборочный обзор последних чипсетов-процессорных веяний, названный личными соображениями автора и краткой аннотацией продукции компании JetWay. Тем не менее, считать данный материал практически неупотребимым не следует. Всякий любящий читатель сможет найти в статье информацию о преимуществах и недостатках памяти DDR/SDRAM, узнать об относительной производительности Pentium 4 и AMD Athlon и раскрыть интригу в том, научилась ли наконец компания SiS делать приличные чипсеты.

Немного об объектах тестирования...

Для сравнения производительности и качества работы чипсетов KT266A 845, SiS 645 нами были выбраны три системные платы производства JetWay. Продукция этой компании незаслуженно обойдена покупательским вниманием и повсеместно классифицируется как NONAME. Забегая вперед, отметим, что этот устоявшийся стереотип давно пора опротестовать, так как в течение пяти лет присутствия на российском рынке компании JetWay удалось не только значительно улучшить стабильность своих системных плат, но и сохранить при этом их низкую стоимость.

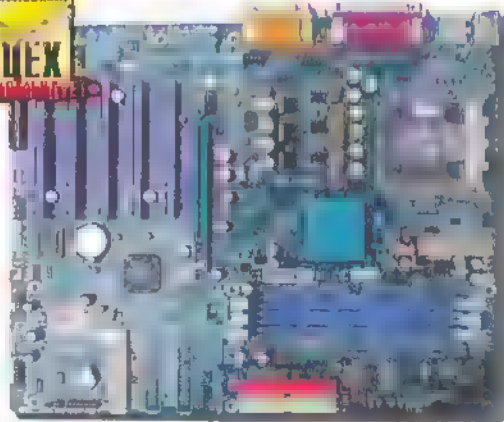
Все материнские платы попали к нам в Retail-комплектации. Внутри каждой коробки вложено руководство пользователя (на английском языке), CD с драйверами, пакетик с шлейфом ATA66/100 и кабелем для подключения дисковода. Стоит отметить, что кабель ATA66/100 имеет на своих разъемах пластиковые ручки, с помощью которых его легко вынимать из разъема на материнской плате.

На компакт-диске находятся драйвера, необходимые для работы платы, антивирусный пакет PC-Cillin 2000, несколько утилит для работы с BIOS (WinFlash, MagicBIOS и др.), а также рекламируемая на коробке и плате Recovery Genius — программа, динамически резервирующая на жестком диске копии загрузочных секторов.

В качестве дополнительно обобщающе-технического наблюдения добавим, что на каждой плате применен трехфазный стабилизатор напряжения, подаваемого на процессор, что способствует повышению общей стабильности системы. В его составе используется 9 стабилизирующих конденсаторов по 1500 мкФ и 4 по 2200 мкФ.

JetWay 866AS Ultra

Наименование:	866AS Ultra
Производитель:	JetWay
CPU Socket:	Socket 462
Северный мост:	VIA KT266A
Южный мост:	VIA VT8233
Тип памяти:	DDR SDRAM PC 600/PC2100
Кол-во DDR модулей:	3
Максимальный объем ОЗУ:	3Гб
Частота FSB:	2x100/2x133МГц
Частота RAM:	200/266МГц
Звук:	интегрированный AC'97 Audio
Цена:	\$80

ЖЕЛЕЗНЫЙ
БЛОК

Антон a.k.a. NITRO (NITRO@vi-RUS.ru)

ЦЕНА производительности

Новые наборы
системной логики.
Путь Jet

Плата выполнена на текстолите симпатичного синего цвета. Слоты памяти PCI и AGP окрашены в оттенки фиолетового. Стильная материнская плата, что, вероятно, привлечет потенциального эстетствующего покупателя.

Косаясь технических параметров. Тут инженеры из JetWay тоже не ударили лицом в грязь: удобная разводка, качественное исполнение и т.д. Из недостатков можно отметить дефицит свободного пространства вокруг процессорного сокета. Вследствие этой недоработки возможны проблемы при установке некоторых моделей кулеров (имеются в виду современные системы охлаждения, как правило, оснащаемые массивными радиаторами). При внимательном осмотре платы на AGP-слоте обнаружилась удобная защелка, предохраняющая видеокарту от выпадения из разъема.

Имеется необходимый минимум переключателей: для очистки CMOS, выбора коэффициента умножения процессора, частоты FSB и т.п. Остальные настройки (а их большинство) расположены в BIOS.

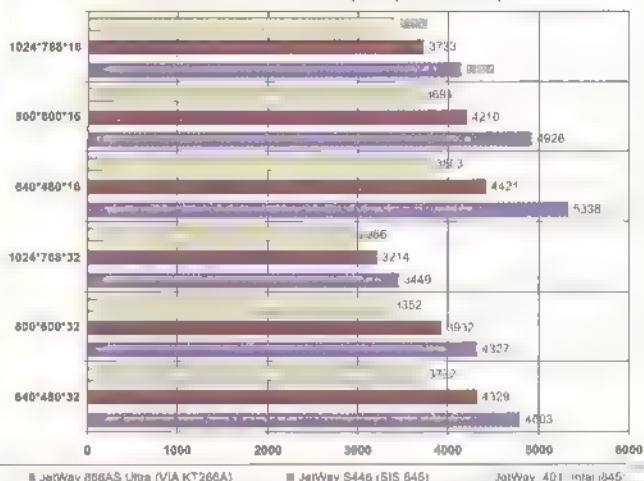
Здесь будет уместно отметить, что 866AS Ultra имеет неплохие возможности по разгону. Джампером на плате можно установить базовую частоту системной шины — 100 или 133МГц. При установке переключателя на 100МГц в BIOS появляется возможность менять частоту системной шины от 100 до 132МГц с шагом в 1МГц. При изменении базовой FSB на 133МГц диапазон доступных частот варьируется от 133 до 200МГц. Имеется возможность гибкой подстройки напряжения ядра ЦПУ — от 1.625В до 1.850В с шагом в 0.025В. Напряжение AGP может принимать значения 1.5В или 3.3В.

Для тех, кто не прочь выжать из своей системы максимум и при этом не желает платить серьезные деньги за бренд, JetWay 866AS может стать отличным выбором. Несмотря на средние (см. диаграммы) скоростные характеристики в номинальных режимах, плата является отличным инструментом для оверклокинга и, как следствие, гарантирует запас «бесплатной» производительности. Надежность 866AS не вызвала никаких нареканий. В течение всех тестов не произошло ни единого зависания или сбоя. Операционная система успешно устанавливалась с первого раза и проработала без выключения питания в течение семи дней.

Чипсет KT266A

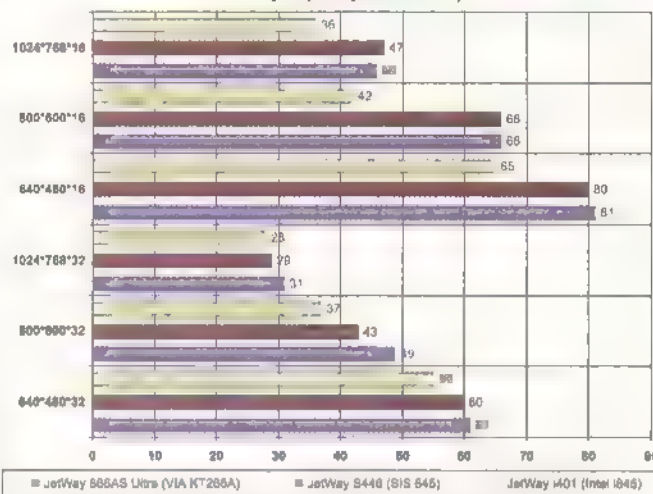
Набор системной логики VIA KT266A состоит из двух микросхем — северного моста

MadOnion 3D Mark2001 (D3D performance)



▲ 3DMark2001 — тест, реально нагружающий все подсистемы вашего компьютера. Здесь неоспоримым лидером является 866AS — т.е. чипсет VIA KT266A. Второе место твердо занял SIS645. Позади всех идет «кастрированный» интеловский чипсет i845, как и предполагалось — из-за тормознутой SDRAM-памяти.

Max Payne (D3D performance)



▲ Взглянем на производительность чипсетов в Max Payne. На высоких разрешениях в 16-битном цвете производительность у SIS 645 и VIA KT266A практически одинакова. В данном случае, скорее всего, виновата медленная VRAM; но на низких разрешениях лидер очевиден!

KT266A и южного моста VT8233

Для затравки — небольшой экскурс в историю. По некой неофициальной традиции все чипсеты, выпускаемые под маркой VIA, живут по несколько раз. Потусовались какое-то время на рынке, свежеспеченный чипсет возвращается в недра VIA, где его модифицируют, исправляют найденные недочеты, добавляют к имени пару-тройку символов и вновь выбрасывают на рынок. К примеру, из неторопливого Apollo Pro в свое время был спелен шустрый Apollo Pro133, который, в свою очередь и по прошествии некоторого времени, сменился прогрессивным Apollo Pro133A.

После KT133 появился KT133A, а за KT266 вышел KT266A. Производительность последнего еще с момента анонса стала поводом жарких обсуждений и оптимистичных прогнозов. И это неудивительно, так как по результатам независимых тестов VIA KT266A имел все шансы стать самым быстрым DDR-чипсетом в индустрии.

На всякий случай хочу напомнить, чем же, собственно, отличается новый KT266A от своего предшественника — просто KT266. В первую очередь, KT266A рассчитан на процессоры с 133 (266) МГц, системной шиной. Как следствие, в KT266A введена поддержка DDR266. Кроме того, были улучшены тайминги, что привело к более быстрой передаче данных между синхронизированными FSB и шиной памяти.

JetWay S446

Особенностью данной платы является поддержка DDR333 памяти, работающей на удвоенной 166-мегагерцовой частоте (333МГц). Как этот факт отражается на результатах тестов, вы можете посмотреть на последних трех диаграммах. Мы специально выделили тестирование DDR333 в отдельный блок, оставив в качестве оппонентов конфигурации на i845+SDRAM и SIS 645+DDR266. В качестве бенчмарков была

задействована не участвовавшая ранее SiSoft Sandra, показательно синтетический 3D Mark 2001 и традиционно неизменный Quake III. Выбор конфигураций и программ определялся предыдущим опытом тестирования, с целью продемонстрировать преимущества новой высокоскоростной памяти.

Перейдем к техническим характеристикам. Так же как и 866AS Ultra, модель S446 содержит в себе массу возможностей для разгона системы. Частота системной шины может принимать значения от 100 до 200МГц, а если учесть, что в архитектуре Pentium 4 частота FSB увеличивается в четыре раза, то этого диапазона хватает более чем за глаза. Имеется возможность корректировать напряжение, подаваемое на ядро центрального процессора, модули памяти и AGP-шину. Кстати, на всех платах производства JetWay во время инициализации BIOS можно наблюдать своеобразный «системный мониторинг нового поколения». Инженеры JetWay сочли своей обязанностью проинформировать нас о состоянии всей системы — температура, напряжение и скорость вращения кулера. Безусловно, такой оригинальный подход может значительно облегчить жизнь начинающим оверклокерам, вовремя предупредив о возможности остановки вентилятора или перегреве процессора.

Чипсет SIS 645

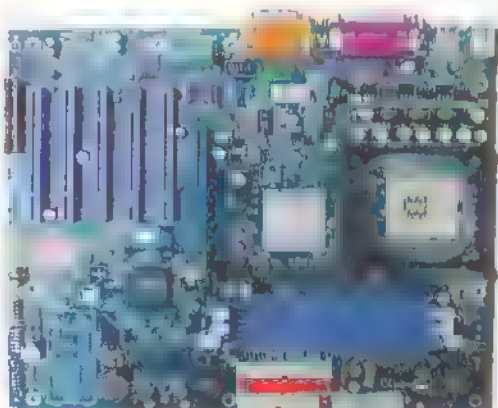
Фирма Silicon Integrated Systems (SIS) в недавнем прошлом была известна как производитель дешевых и тормозных интегрированных чипсетов. Большинство плат на основе SIS-чипсетов были ориентированы на потребности домашнего офисного пользователя.

Для справки

Если слово «тайминги» в предыдущем предложении вызвало затруднения, то специально для нас устроим малый чипсет, позволяющий интуитивно подсказать. Попробуем объяснить на пальцах. Словосочетание «улучшение таймингов чипсета» полностью идентично словосочетанию «уменьшение времени задержек при передаче данных». Если еще проще — то это фича, которая способствует увеличению пропускной способности устройства.

Дополнительно отметим, что новая схема синхронизации в KT266A также немало способствует уменьшению времени задержек, т.е. работающая на 266МГц DDR-память более не обязана дожидаться данных от тормознутой 100-мегагерцовой шины.

Наименование:	S446
Производитель:	JetWay
CPU Socket:	mPGA Socket 478
Северный мост:	SIS 645
Южный мост:	SS 961
Тип памяти:	DDR200/266/333 SDRAM
Кол-во DDR модулей:	3 DDR200/266 и 2 DDR333
Максимальный объем ОЗУ:	3Гб
Частота FSB:	4x100МГц
Частота RAM:	200/266/333МГц
Звук:	интегрированный AC 97 Audio
Цена:	\$95



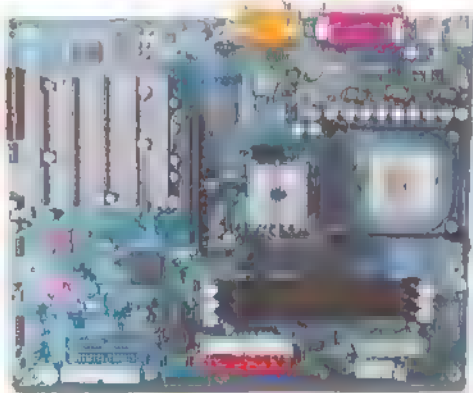
теля и для геймеров никакого интереса не представляли. Но прогресс не стоит на месте, и компания SiS показала, на что действительно способны ее инженеры, когда взялась за разработку чипсета SiS 645.

Процессор Intel Pentium 4 использует шину с учетверенным потоком данных (Quad Pumped Bus), благодаря чему способен получить реальный прирост производительности при использовании быстродействующей памяти типа RAMBUS или DDR SDRAM. SiS удалось одной из первых получить лицензию на эту шину, быстро начать разработку и в итоге оперативно выпустить набор SiS645 — один из самых современных, недорогих и производительных чипсетов для ЦПУ P4 и памяти DDR.

Несмотря на то, что цены на SDRAM растут и практически сравнялись со стоимостью RAMBUS (если ранее разница исчислялась в сотнях долларов, то сейчас речь идет о десяти-двудцати), будущее, несомненно, за DDR. Компания SiS в числе первых предложила решение с поддержкой памяти следующего поколения DDR333, и в этом свете чипсет SiS 645 стал претендентом на звание самой перспективной покупки.

JetWay i401

Наименование:	i401
Производитель:	JetWay
CPU Socket:	mPGA Socket 478
Северный мост:	Intel 845
Южный мост:	Intel 82801 BA
Тип памяти:	SDRAM PC100/133
Кол-во SDR модулей:	3
Максимальный объем ОЗУ:	3Гб
Частота FSB:	4x100МГц
Частота RAM:	100/133МГц
Звук:	интегрированный AC'97 Audio
Цена:	\$ 10



Компания "Интел" вложила столько сил и рекламы в чипсет i845, что обойти его своим вниманием было бы с нашей стороны по меньшей мере невежливо. Плата, как и положено, поддерживает процессоры Socket 478 Pentium 4 и оборудована 3-мя слотами памяти SDRAM. На северном мосту чипсета установлен здоровенный алюминиевый радиатор с высоченными ребрами. На сегодняшний день существует множество чипсетов, в состав которых входит довольно мощный северный мост, выделяющий много тепла при максимальной нагрузке. Активное охлаждение (радиатор + кулер) не всегда является приемлемым. Так, для создания хорошего кулера требуется грамотный и профессиональный подход со стороны инженеров и дизайнеров, кроме того, увеличивается количество деталей и, как следствие, значительно повышается себестоимость материнской платы. Высокий алюминиевый радиатор — совсем другое дело: дешево и практично. Внушительный размер радиатора и высокая теплопроводность алю-

миния порой охлаждают чип лучше, чем активная связка кулер + маленький радиатор.

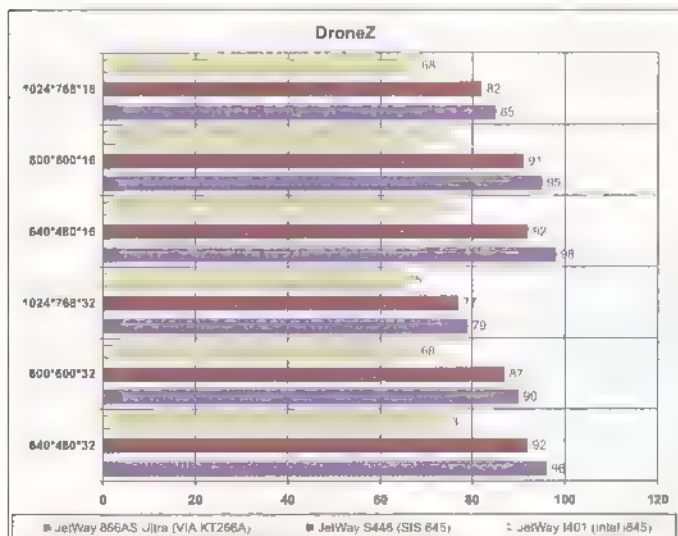
Расположение элементов на плате достаточно удобно. Единственным минусом, на наш взгляд, является местонахождение квадратного разъема питания, который нашел себе место в центре платы. Такая дислокация теоретически может вызвать затруднения при монтаже в системные блоки, выпущенные для первых версий процессора Pentium 4 и имеющие короткие провода питания. Кроме того, в маленьком и неудобном системном блоке провода питания переплетаются, тем самым мешая добраться до платы. Расположив все три разъема питания рядом и желательно на краю платы, описанную проблему можно легко избежать.

Как и все рассмотренные ранее материнки, модель i401 имеет неплохие возможности для "мануального" разгона. С помощью опций BIOS можно изменять частоту системной шины от 100 до 132МГц с шагом в 1МГц. Также в нашей власти менять напряжение ядра в пределах от 1.600В до 1.850В с шагом в 0.025В, а напряжение на модулях памяти может принимать значения 3.30, 3.45, 3.52 и 3.66 В.

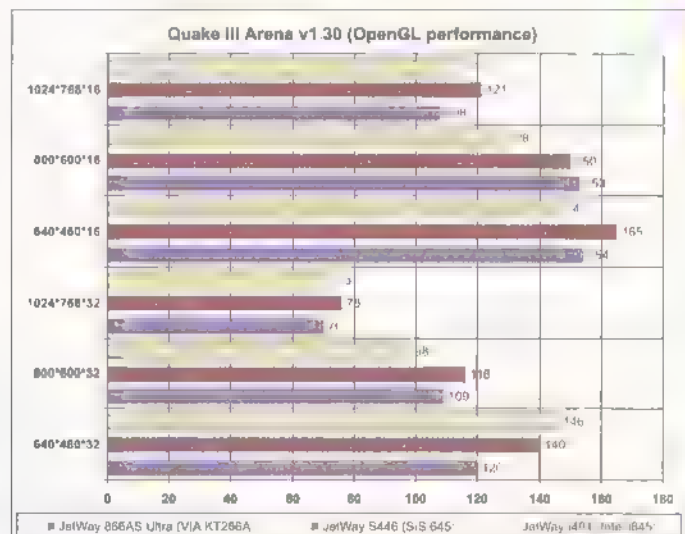
Чипсет i845

Речь пойдет о, вероятно, самом спорном и неоднозначном чипсете от Intel. Суть и завязка интриги в том, что i845 работает с SDRAM памятью. Данный, на первый взгляд невинный, факт, тем не менее, вызывает жуткие споры среди опытных железячников. Имеется три в разной степени поддерживаемых общественностью мнения. Первое заключается в Гамлетовском отрицании — мол, "Чур меня! Чур! Сгинь, нечистая! Охальники! P4 с SDRAM скрестить!" Второе, чуточку оптимистичное мнение указывает на безусловную дороговизну связки P4+i850+RDRAM, противопоставляя ей демпинговые (все относительно) цены на i845+SDRAM. Третье мнение представляет собой медную середину и по основным параметрам соглашается с первыми двумя.

Действительно, системы на RAMBUS стоят дорого, и i845 действительно тормозит. Однако утверждение о том, что i845 сейчас является самым экономичным решением для платформы P4, в корне неверно. Материнские платы на этом чипсете стоят достаточно дорого, болтаясь в ценовом диапазоне \$99-\$135. За те же деньги вполне реально купить плату на SiS 645 или i845D (версия i845, поддерживающая память DDR). Последний, даже при самом неудачном раскладе, в скором времени просто вынужден будет вытеснить i845. Единственное "за", говорящее в пользу i845, это относительная дешевизна SDRAM-памяти. Относительная потому, что на данный момент она постоянно растет и пока отличается от DDR всего на \$7-\$9. Думаю, что очевидная идея снижения цен на набор i845

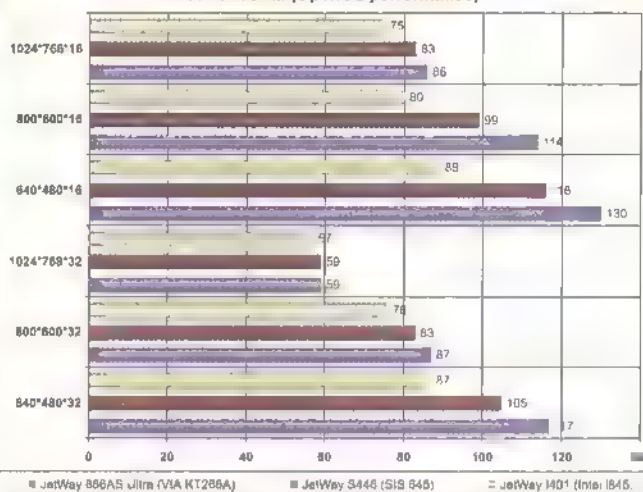


▲ Останавливаться на этом тесте, думаю, нет необходимости, он лишь дополняет общую картину.



▲ Quake III Arena — классика, пропустить которую нельзя, тем более что полученные результаты заставляют кое-чем задуматься. В Ку3 пальму первенства завоевала SiS 645, а KT266A с трудом обошла i845! Во что уперлась в данном случае производительность KT266A, остается для нас загадкой.

SeriousSAM (OpenGL performance)



▲ "Серьезный Сам" расставил все на свои места и, как говорится, восстановил статус-кво. SIS'овцы сделали безупречно отличный чипсет при достойной цене. Не стоит забывать, что P4 при аналогичной частоте немного уступает AMD Athlon, это, очевидно, повлияло на результаты тестов. VIA KT266A удержал пальму первенства в легкой схватке. i845 в глубоком обмороке.

в скором времени посетит умы маркетинговых специалистов Intel (а может, уже посетила), и стоимость плат на его основе опустится до разумных и лояльных покупателю кошельку 80 долларов.

От себя добавлю, что я лично и "Железный цех" в общем являемся яркими адептами третьей точки зрения. Буквально уже в следующем номере вы сможете прочесть материал, посвященный набору логики i845D и его преимуществам/недостаткам относительно "обычного" i845.

Структурно чипсет очень похож на серию i8xx (i810, i820, i815) фирменная Intel Hub Architecture с пропускной способностью 266 MBps, южный мост ICH2, одинаковый практически для всех современных чипсетов Intel, и северный, поддерживающий до 3Гб памяти. Для low-end чипсета более чем бодрые характеристики.

Существенным минусом i845 является вынужденная асинхронность шин FSB и памяти. Если объяснять на пальцах, то это означает, что скорость и пропускная способность памяти SDRAM является бутылочным горлышком, в котором легко может застрять средних размеров приложение. В данном случае это, как говорится, неизлечимо — единственной частотой FSB для Pentium 4 пока что является 400МГц.

Конфигурации

При оценке производительности использовалось следующее оборудование:

Процессоры:

- Intel Pentium 4 1400MHz
- AMD Athlon 1400MHz

Материнские платы:

- JetWay 866AS Ultra чипсет VIA KT266A
- JetWay S446 чипсет SIS 645
- JetWay i401 чипсет 845

Память:

- Micostar 256Mb PC133 CL3 SDRAM
- Micostar 256Mb DDR SDRAM
- 256Mb DDR333 DDR SDRAM

Видеокарта

- ASUS v7100 PRO 32Mb GeForce2 MX400 (255/255)

Жесткий диск:

- BM Deskstar 75GXP 45Gb 7200rpm Ultra ATA/100

Программное обеспечение:

- Windows 98SE final release
- NV DIA Defonator v 21.83
- DirectX 8.1
- ModOnion 3D Mark2001 (D3D performance), T&L, antialiasing

отключен

- Quake III Arena v1.30
- Dronez v1.01
- Max Payne v1.02

Serious Sam First Encounter

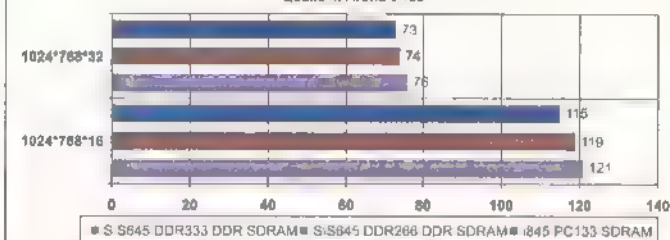
На тестовых программах компьютер прогонялся несколько раз, затем результаты усреднялись.

Необходимо также добавить, что все испытываемые платы укомплектованы AC'97 звуковым кодеком. Для своей работы он использует ресурсы центрального процессора (пусть немного, но все же), и потому для чистоты эксперимента аудиовозможности всех плат были отключены через BIOS.

Тесты памяти DDR333

Факты говорят сами за себя. Результаты тестов 3DMark 2001 свидетельствуют о том, что в идеале игровые приложения способны продуктивно утилизировать пропускную способность памяти DDR333. Если нынешние эталоны, такие как Quake III, неспособны извлечь из нее реальной пользы (см. диаграммы), то, возможно, будущие хиты — Doom III и Unreal II — эту ситуацию исправят. Тесты SiSoft Sandra наглядно демон-

Quake III Arena v 1.30



Термины и обозначения

BIOS (Basic Input/Output System) — Основная Система Ввода/Вывода. Программное обеспечение на низком уровне, выполняющее инициализацию аппаратной части и предоставляющее драйверы, позволяющие компьютеру работать в базовом режиме. BIOS управляет всем тем, что необходимо для управления клавиатурой, термометром, дисководом, модемом, сетевой картой и другими функциями.

CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor) — технология изготовления микросхем. Для хранения информации о параметрах системы (таких как дата, время, настройки BIOS) используется специальная микросхема, называемая CMOS.

DRAM (Dynamic Random Access Memory) — динамическая память прямого доступа.

SDRAM (Synchronous DRAM) — синхронная DRAM.

RDRAM (Rambus DRAM) — новый вид памяти, разработанный компанией Rambus. Этот тип памяти поддерживается фирмой Intel и используется в процессорах Pentium 4. Имеет высокую пропускную способность. Фирма Rambus имеет патенты на эту технологию, поэтому продает лицензию на ее производство.

AGP (Advanced Graphic Port) — специализированный графический порт. Позволяет устанавливать видеокарты непосредственно на материнской плате.

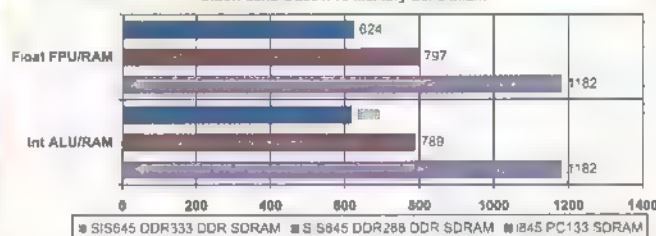
DDR SDRAM (Double Data Rate Synchronous Dynamic Random Access Memory) — синхронная динамическая память произвольного доступа с удвоенной скоростью обмена данными.

FSB (Front Side Bus) — внешняя (системная) шина, связывающая центральный процессор с памятью и другими компонентами материнской платы.

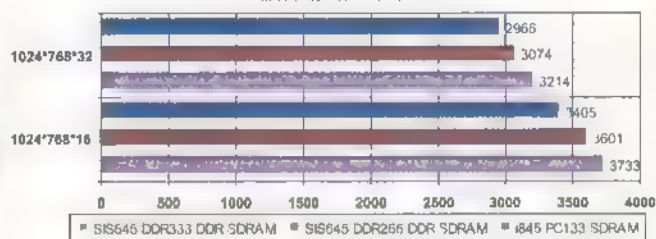
SRAM (Static Random Access Memory) — статическая динамическая память произвольного доступа.

Antialiasing — технология устранения эффекта "лесенки" на краях объектов в играх.

SiSoft Sandra 2001Pro Memory Benchmark



MadOnion 3D Mark2001



стрируют теоретическую мощь DDR333 и намекают на вероятную применимость новой памяти уже сейчас в офисных или content-creation (PhotoShop, CorelDraw, Dream Weaver) приложениях. Что ясно определено — так это то, что SDRAM-у в этом сравнении ничего не светит.

Существует несколько версий чипсета SIS645 с разными стейпингами

A0, A1, A2 Как оказалось, последние версии чипа (стейпинг A2) лучше работают с 333-мегагерцовой DDR, нежели его предшественники. В наших тестах материнская плата со стейпингом A0 не продемонстрировала абсолютно никакой разницы по сравнению с DDR266 в тестах Quake III, тогда как A2 дал отрыв в 3-5 фпс. Чтобы определить, какой стейпинг у вашей системной платы, нужно посмотреть маркировку на микросхеме северного моста.

Подведем итоги

Платы производства JetWay показали себя с наилучшей стороны: хорошая производительность, высокая надежность и, конечно же, низкая цена. JetWay 866AS Ultra отличилась необыкновенным дизайном, что в сочетании с неплохой производительностью делает ее весьма интересным решением для Socket A платформы. "Железный цех" журнала "Игромания" рекомендует JetWay 866AS Ultra. Модель S446 на SiS 645 также показала себя с лучшей стороны и честно заслужила звание "Дешево, сердито и про Pentium 4". Если слово "апгрейд" для вас не пустой звук и вам нужен пока не применимый (память DDR333 пока не появилась в продаже) запас производительности, то эта материнка для вас.

Про i845 мы задумчиво промолчим, так как время выносить однозначный приговор этому чипсету еще не пришло. Пока не рекомендуем.

За предоставленные материнские платы благодарим фирму "Атлантик Компьютерс" — официального дистрибьютора компании JetWay (www.jetway.ru) на российском рынке www.atlantic.ru.

Земной поклон сайту IXBT (www.ixbt.ru), предоставившему на тесты дефицитную память DDR333.

ATLANTIC



COMPUTERS

Дядя Федор
fedor@igromania.ru



ОСНОВНОЕ событие на повестке — это очередной эксперимент в разделе "Минимальная конфигурация". На этот раз извращенные умы нашей компьютерной лаборатории собрали и отделили полноценную конфигурацию стоимостью всего 370 долларов. Полностью рабочий компьютер, в чью стоимость не внесены, быть может, только коврик от мышки. Обойлись без б/у комплектующих и китайского ширпотреба с Митинского рынка. Все железо куплено с полугодовой и годовой гарантией, укомплектовано мануалами и подтверждено документами. Тестирование проводили на Quake II/III, Wizardry VII/VIII, Etherlords, MS Office 2000, Delphi 5, Adobe Photoshop и MS Windows 98SE/2000. Все параметры замеряли субъективно — то есть по собственным ощущениям и критерию быстро/медленно. По итогам были сделаны следующие выводы:

● Машиночка не для игр. В Quake II с минимальными настройками играть еще можно, но Quake III сразу умирает, виснет и тормозит безбожно. Etherlords бегали относительно бод-

ро — по той лишь причине, что жанр пошаговый. При попытке отобразить красивые spell-эффекты компьютер затыкался, и если бы мог, то, наверное, пыхтел бы от натуги.

● Wizardry VII, как ему и полагается, запутался с немеряной силой и никаких неприятностей нам не доставил, еще раз на примере доказав скоростные преимущества 2D над 3D. Wizardry VIII осилил только первый уровень. При переходе к "верхнему монастырю" игра стала чудовищно тормозить, и "воюющие крысы" делали свой ход в течение целых тридцати трех минут.

● Office 2000 работал как родной — т.е. быстро и эффективно. Глюков не продемонстрировал.

● Delphi грузился долго, но процесс компиляции выполнил весьма проворно. При попытке запуска "хитрой", вещающей компьютер программы среагировал на Ctrl+Alt+Del, выгрузившись из памяти без лишних пререканий.

● Photoshop держался до первого 100 Мб bmp-файла, после загрузки которого тут же слет, отказавшись от сотрудничества и, зависнув,

потянул за собой всю операционку. Пришлось жать Reset.

● В целом работа с операционкой Win98SE проходила напряженно. Комп периодически подвисал и при каждом удобном случае глючил. После установки Win2000 ситуация немного выправилась — система перестала "задумываться" и работала практически без ошибок. Субъективно нам показалось, что скорость загрузки и надежность функционирования программ под Win2000 несколько выше, чем под Win98. Компьютер удачно проработал четверо суток без перезагрузки.

Финальный, вытекающий из всего перечисленного вывод: данная конфигурация является исключительно офисной. Для современных игр подходит едва и практически не имеет перспектив апгрейда. Встроенная графика и звук работают медленно и при этом загружают без того перегруженный центральный процессор, что производительности также никак не способствует. Стабильность работы под Win98SE оставляет желать много лучшего. Office 2000,

Windows 2000 и Delphi 5 ситуацию исправляют, но все равно функционируют довольно неуклюже. Покупать этот компьютер могу рекомендовать только для работы

Из остальных перемен подчеркнем миграцию категории "Дешево и сердито" на материнки производства JetWay. Продукция этой компании успела хорошо себя зарекомендовать в недрах нашей лаборатории, и, немного поразмыслив, мы решили таким образом донести этот факт до читателей. Читайте в этом номере статью "Цена производительности"

Опять немного подросла в цене DDR память, и совсем неожиданно вздорожали Celeron Pentium 4 на подъеме и в среднем по Москве упали на 5-10 у.е. В категории "Тебя я видел во сне" появилась CD-R/DVD+RW чудо-машинка HP DVD 100i, о которой подробнее в статье "Универсальный солдат" в под рубрике "Экзотика" ■

"Минимальная" конфигурация" Категория дешевле некуда

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Elpina BXpro M766 (Slot1/Socket370, i810, SVGA, 3D-Sound, ATA66, AT).....	33
Процессор: Intel Celeron 433 PPGA.....	28
Вентилятор: (Socket 370+Socket 7) универсал N5	1,5
ОЗУ: SDRAM NONAME 128 Mb (PC133).....	32
ПЗУ: 20,4 Gb Samsung SV2002H UDMA100.....	68
Видеоплата: встроенная	---
Дисковод 1: CD-ROM 48x Delta OEM	24
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5 SONY.....	10
Корпус: AT MiniTower Case 828ec	18
Монитор: 15" Samtron 56E (0.24, 50-120Hz, 1024x768-80Hz)....	139
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	1,74
Колонки: Dialog M-691bc 120W	5
Итого:	364,74

"Дешево и сердито"

Категория до 500\$

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Jetway 663AS Ultra (KT133A, 266, U100, Sound, ATX).....	75
Процессор: AMD DURON 800MHz (200 MHz, Socket A)	43
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин). Ball N24B	3,5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	35
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	92
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce 2 Pro	68
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung	27
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w.....	34
Итого:	387,5

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Epox EP-3PTA (Socket370), i815EP, AGP, Audio ATX	74
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, BOX)	68
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	35
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	92
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce 2 Pro	68
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852x8"	27
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w.....	34
Итого:	408

"Смерть тормозам"

Категория до 1000\$

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTech CT-7VJDA (SocketA, VIA KT266A, ATA100, AGP, Audio, ATX)	85
Процессор: AMD ATHLON 1133 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	91
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (A1175) (Socket A/Socket370, 7000rpm).....	11
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5).....	80
ПЗУ: 30 GB IBM IC35L030AVER07 ATA100 7200rpm	85
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out.....	89
Дисковод 1: CD-RW Sony 16x/10x/40x CRX168BRP (IDE)	82
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w.....	50
Итого:	583

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTech CT-9BJA (Socket478, i845, ATA100, AGP, Audio, ATX)	100
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA).....	123
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	10
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai.....	67
ПЗУ: 30 GB IBM IC35L030AVER07 ATA100 7200rpm	85
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out.....	89
Дисковод 1: CD-RW Sony 16x/10x/40x CRX168BRP (IDE)	82
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S508 ATX, 250w.....	50
Итого:	616

"Тебя я видел во сне"

Категория больше 1000\$

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7V266-E RAID (Socket A, VIA KT266A, DDR, ATA100, ATX).....	163
Процессор: AMD ATHLON XP 2000+ (266MHz, Socket A)	270
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7 (A1124) (Socket A/Socket370).....	17
ОЗУ: 512Mb DDR SDRAM WINBOND (PC2700, 333MHz, CL2.5) ...	176
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm).....	272
Видеоплата: 64 Mb AGP ASUS V8200 TI500 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV In/out.....	364
Дисковод 1: CD-RW/DVD+RW HP DVD 100i IDE	625
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w	148
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	226
Итого:	2271

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-II-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100)	184
Процессор: Pentium-4 2200E (512k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 478)	542
ОЗУ: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400MHz)	164
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm).....	272
Видеоплата: 64 Mb AGP ASUS V8200 TI500 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV In/out.....	364
Дисковод 1: CD-RW/DVD+RW HP DVD 100i IDE	625
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03, 300w	105
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit.....	226
Итого:	2492



Далее заставляешь означенного йога под стол и заставляешь одной рукой держаться за видеокабель (тот, который к монитору идет), а указательным пальцем левой руки втыкаешь его в TV-in на телевизоре. Мизинцы его ног подсоединяешь к ближайшей розетке, причем тот палец, линия силы которого проходит через сердце, должен быть воткнут обязательно в северное или восточное отверстие розетки. После этого заставляешь йога открыть все чакры и медитировать, представляя, как электроны бегут по проводникам микросхем, проходят через руки, концентрируются в пучки.. да что объяснять, если он нормальный йог, сам во всем разберется

Вопрос от Ромы 12-и. Мне кажется, что на компакт-дисках не хватает места. Причем делает он это с игрой. Почему диск не больше? В чем тут проблема?

Вопрос задан архивером. Приятно, когда пациент точно и сразу формулирует свою проблему. Другой бы стал канючить, мол, "чего с моим CD-ROM", а тут все четко и понятно. "в чем моя проблема". Проблема твоя, дорогой товарищ, не железно-но-софтового, а исключительно медицинского плана. По моей особой просьбе диагноз поставит наш эксперт Олег Полянский, известный также как Doctor.

Олег Полянский, известный также как Doctor

"Прежде всего, надо разобраться, действительно ли Он ломает твои компакт-диски — или же это только кажется? Конечно, самому это сделать трудно, практически невозможно. Но наша наука не знает пределов в своем стремлении к звездам. На всеобщее счастье, она изобрела такую штуку, как рентгеновское излучение. Оно помогает увидеть все, что надо. Даже там, где, казалось бы, ни хрена не должно быть видно. Итак, совет: возьми рентгеновский аппарат (можно свистнуть в ближайшей больнице, нужный кабинет обычно располагается на первом этаже и за железной дверью). Только аппарат тяжелый, тебе понадобится человек пять крепких ребят и установи над компьютером. Аккуратно засунь диск в CD-ROM и, как только он там начнет крутиться, делай снимки! Если на одном из кадров ты увидишь треснувший напололам диск — сомнений нет, Он их ломает. Таким образом, вопрос номер один может считаться решенным.

Переходим к вопросу номер два. Твоя главная проблема в том, что ты не знаешь, в чем твоя проблема. На вопрос я ответил? Ответил. А вот решить твою проблему, согласно известной русской поговорке, не представляется возможным. Определяйся поскорее — иначе этот замкнутый круг доведет нас тут в редакции до безумия! Я уже не узнаю некоторых наших сотрудников — они бегают кругами по офису и бормочут скоро-скоро. "В чем его проблема? В чем его проблема? Тройка-семерка-туз. Тройка-семерка-туз." Бедняга Горячев, с тех пор как прочел твое письмо, все время улыбается. И молчит, все время молчит Димоса! Ты меня слышишь??!! Что с тобой, Дима?.. Дима.

Прошу прощения, технический перерыв. Как только мы поймем, в чем наша проблема, радиостанция возобновит вещание."

Вопрос от Ромы 12-и. Мне кажется, что на компакт-дисках не хватает места. Причем делает он это с игрой. Почему диск не больше? В чем тут проблема?

Давным-давно, когда компьютеры были. Не угадали, уже средними — с полкомнаты, образовалась первая компьютерная сеть — ARPANet (я уже как-то об этом писал, но...). Так как личности, в ней обитающие, не были обременены крепкой совестью и подобострастным уважением к авторскому праву, то без всяких зазрений совести тянули друг у друга разные файлы (чаще без ведома хозяина). Хозяевам файлов это очень не нравилось, и они пытались всячески свое виртуальное имущество защитить. Тут бы и развернуться ганке вооружений, но, на счастье, умные ребята придумали выделять специальные компьютеры под разделяемые ресурсы. Проще говоря, все кому не лень кидают туда свои файлы, программы, игры, в общем, все, что не жалко. А все, кому лень, скачивают их оттуда. И получается, что программы и игры (а иногда и чужие документы, ибо ничто человеческое программистам не чуждо) качевали с компьютера на компьютер, становились популярными и общедоступными. И все рады, и все счастливы.

С появлением Интернета взаимный обмен файлами достиг апофея, и каждый желающий может скачать себе практически все, что его копризная душенька захочет. Иногда, правда, за деньги. К примеру, нужна тебе какая-нибудь прога — лезешь в интернет, скачиваешь и радуешься жизни. Откуда скачивать? Есть очень много замечных мест, легальных и не очень. Так как мы с тобой люди честные (или хотим таковыми казаться), будем качать с "правильных" серверов, таких как www.freeware.ru, www.softlist.ru, www.download.ru и прочих им подобных.

Чем качать? Ну, это уже дело вкуса. Можно качать стандартными средствами, встроеными в Эксплорер, а можно (и нужно) специальными программами-качалками, которые кроме своей основной функции имеют еще целую гору вкусностей и полезностей. Из самых лучших можно упомянуть ReGet, FlashGet, GetRight и Goltzila. Все они неоднократно дичевали и качевали на нашем диске. Так что пользуйся на здоровье.

Вопрос от Ромы 12-и. Мне кажется, что на компакт-дисках не хватает места. Причем делает он это с игрой. Почему диск не больше? В чем тут проблема?

Они все хороши, каждая в свое время. Вообще, все зависит от установленного у тебя драйвера. CD-Vodka лучше всего идет под CD-селедку (только не покупай пиратские версии, от них бывает забавный глюк). CD-Whiskey работает только в X3-Америке. Это у них такой специальный код. Как у DVD-ROM, у CD-Whiskey есть идентификатор зон. В российской зоне сей девайс работать категорически отказывается, но если перед этим применить CD-Rom и CD-Vodka одновременно — запашет за милую душу. Ну а CD-Rom сам по себе сгодится только на безрыбье. Его тех. характеристики смогут привлечь разве что слабых духом и неспособных принять на грудь CD-Vodka индивидов. Однако если установлено специальное программное обеспечение Goryachev Ins de (tm)(R)(C2H5OH)(Kukoreky), то CD-Rom заработает так, что CD-Whiskey и CD-Vodka вместе взятые покажутся легким CD-Limonad. Связано это с загодачным брендом "Русская Душа". Так что покупайте только наших спонсов!

Вопрос от Ромы 12-и. Мне кажется, что на компакт-дисках не хватает места. Причем делает он это с игрой. Почему диск не больше? В чем тут проблема?

Типичный семейный конфликт техногенной эры. В основе его — непонимание простых принципов употребления обычного порошка. Важна дозировка, плотность субстанции и, само собой, объект стирки. Скажем так: BIOS допеко не оптимальный вариант для стирки в тазике или при ручном полоскании. В нашем случае нужно было воспользоваться стиральной машинкой, в которую предварительно должен был быть посажен муж и его компьютер, засыпан обычный порошок и залито около двух литров питьевого спирта.

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Интернет на поле боя

В самом эпицентре американского военного гения — в U.S. Army Research Laboratory — близились к завершению многолетняя работа по созданию суперкомпьютера для солдат будущего. В свое время военные, падкие до всех проявлений хайтека и тщащиеся использовать его "во имя мира во всем мире", обратили взоры на технологию Cybernet Medical. Cybernet Medical уже около десяти лет используется в базовых разработках компании MedStar для постоянного мониторинга пациентов с различной нозологией. Больные стенокардией носят на запястьях браслеты, фиксирующие частоту и ритмичность пульса. Астматики — приборчики, регистрирующие частоту и глубину дыхания. Даже для почечных больных был придуман девайс, фиксирующий уровень клубочковой фильтрации. Но все это было и раньше, основным же отличием Cybernet Medical от аналогичных технологий является умение приборов MedStar передавать полученную информацию напрямую в компьютерную сеть медучреждения.



Вояки смекнули, что таким способом можно легко снимать биометрические показатели с бойцов прямо на поле боя. Главнокомандующий, находящийся за тысячи километров от места ведения боевых действий, в любой момент сможет получить информацию о любом бойце. Узнать, не переволновались ли его подчиненные, не паникуют ли, а то, может, и вовсе уже во всю прыть несутся в сторону тыла.

Идея — замечательная. Проблемы — с реализацией. Понятно, что, в отличие от больничных условий, в случае с армией нужны очень мощные передатчики, способные транслировать сигнал не на десять-двадцать метров коридора терапевтического отделения, а на несколько километров. Вторая проблема — создание сети для сбора и передачи данных. И если первая про-

блема уже решена — передатчик создан, — то вторая пока находится в подвешенном состоянии. И в качестве одного из решений рассматривается возможность использования Интернета в качестве "передатчика". За Интернет — его функциональность и уже налаженная широчайшая система связей со всем миром. Против — понятное дело, общедоступность информации в Сети. Уж если хакеры Пентагон ломают и шифруются, то получить доступ к постоянно транслирующейся в различных направлениях информации для них проблемы не составит.

Аллергик на интеллект

В Германии не так давно прошел презабавный конкурс на лучшее ругательство в Сети. Организатором мероприятия выступила компания Baltimore Technologies. Ключевая посылка ВТ, пообещавшей богатые призы победителям, заключалась в том, что в карман не полезло около пяти тысяч пользователей. В результате компания стала счастливым обладателем более чем тысячи самых разномастных — общеупотребимых и не очень — ругательств. По факту завершения конкурса была раскрыта и его главная тайна-цель. Оказывается, присланные сквернословия будут использованы для создания Интернет-фильтра для почтовых клиентов, разрабатываемых в недрах Baltimore Technologies. Почтовик, снабженный подобным фильтром, будет автоматически отсеивать послания, содержащие брань в адрес получателя. Понятно, что для создания фильтра были использованы лишь самые распространенные ругательства. А вот призы достались авторам самых оригинальных. Второе и третье места поделили между собой авторы шедевральных высказываний "тормоз эволюции" и "отсутствующий серпантин". А банк сорвал интеллект, предложивший обзывать собеседника "аллергиком на интеллект".

Мобильник — в унитаз!

Самая "мобилизованная" нация в мире, без сомнения, японцы. Девять из десяти японцев являются счастливыми обладателями "чудо-трубок". У британцев ситуация с обеспеченностью мобильной связью похуже. Зато обитатели туманного Альбиона с радостью расстаются с мобильниками самыми экстравагантными способами. Приблизительно 750 000 трубок ежегодно просто кродут в общественном транспорте — ну да нас этим уже не удивишь. Такой "бизнес" и в России развит неплохо. А вот умению застирывать телефоны в стиральных машинах — так в прошлом году поступило около 200 000 британцев — уже можно позавидовать. Замотать в различного рода алкогольных и не только напитков



мобилы ухитрились чуть больше 400 000 жителей Британии. Внимание: 600 000 трубок было спущено в унитазы. Производители мобильных ликуют, раздавая команды ускорить конвейеры, мы же лишь ехидно усмехаемся. Русскому человеку проще унитаз с горлом вырвать, чем смириться с утратой любимой Nokia. ТАКИМ способом.

Сервер Олимпиады пал смертью храбрых

Олимпиада 2002 отшумела, но интересные подробности, касающиеся судейства и недовольства им со стороны общественности, продолжают всплывать. Не так давно выяснилось, что после дисквалификации конькобежца из Южной Кореи Ким Дон Суна за якобы "творимые помехи" американскому бегуну его разъяренные соотечественники завалили почтовые ящики Олимпийского Комитета США (USOC) гневными посланиями. Сервер не выдержал нагрузки и рухнул. Когда Интернет-представители комитета утром — по факту починки сервера — начали разгребать послания, то обнаружили там немало открытых угроз в адрес судей и, не мудрствуя лукаво, передали все напаление почтовых ящиков в ФБР. От государственныхников никакой реакции не последовало, но ситуация, согласитесь, вышла забавная.

Собака с веб-камерой

Австралийцы — очень изобретательная нация. Наверное, сказывается тюремное прошлое. К весьма нестандартным и весьма увлекательным играм, приходящим из Австралии на евро-американский рынок компьютерных развлечений, мы уже привыкли. Вспомнить хотя бы стратегическую серию KKND. Теперь удивить весь мир решили австралийские кинологи. В светлых головах начальников братьев наших

меньших родилась оригинальная идея управления собакой на расстоянии посредством веб-камеры. Девайс крепится на шею или голову пса — изображение транслируется в Сеть. Кинолог следит за изображением на мониторе и отдает собаке приказания через систему голосовой Интернет-связи. Все просто! Раньше необходимость держать подопечного в поле зрения накладывала значительные ограничения на использование собак в "горячих точках". Ведь человек не сумеет пролезть за собакой в завалы, а собака в одиночку — без контроля со стороны человека — мало что может сделать в недрах рухнувшего дома. Теперь — с появлением веба и развитием хайтека — эта проблема решена. Уже не приходится сомневаться, что идея будет позимствована спасателями всего мира.

P.S. Первыми псами, испробовавшими прелесть веб-контроля, что называется, на своей шкуре, стали некие Кугар и Тац.

Web-кино

Киноккомпания Metro-Goldwyn-Mayer вступила на шаткую стезю Интернет-кинобизнеса. Компания решила — пока только в качестве пробы и бесплатно — распространить через Сеть два не самых удачных своих фильма "Что может быть хуже?" и "Железная маска". Оба фильма неплохие, но в момент проката оказались нерентабельны, будучи задавлены излишне активной конкуренцией других киностудий. Сейчас оба фильма можно свободно "слить" с сайта компании. Основная задача проводимой акции — выяснить, насколько современный пользователь может позволить себе скачивать такие объемы информации из Интернета.

Если количество Интернет-киноманов окажется достаточным, Metro-Goldwyn-Mayer приступит к коммерческому распространению своих творений через Сеть. И не исключено, что некоторые тайны можно будет просмотреть в онлайне даже раньше, чем в кинопрокате. Единственное, чего, похоже, не до конца понимают в Metro-Goldwyn-Mayer, так это "пиратский фактор". Надеяться, что флибустьеры компьютерных морей не позарятся на такую халваку, вряд ли стоит.

Побег из тюрьмы через Сеть

Если раньше для обитателей американских тюрем единственной дорогой на волю до окончания срока был побег, а все общение с внешним миром ограничивалось встречей с родственниками раз в год в комнате "с белым потолком", то теперь ситуация изменилась. Правительство Ямайки в рамках программы Reverence for Life ("Почтение к жизни") решило обеспечить несколько тюрем компьютерами с постоянным доступом в Интернет. И любой заключенный в свободное время сможет пользоваться Сетью без каких-либо ограничений. Хочешь — занимайся веб-дизайном, хочешь — серфи по чатам, общайся с заключенными из соседнего блока. А хо-



чешь. Давайте обойдемся без пошлостей, ибо, если ограничений действительно не будет, то трудно предугадать, какие Интернет-ресурсы станут самыми популярными у ямайских зеков.

Дыра в системе защиты от дыр

Прошел ровно день с момента презентации Биллом Гейтсом новой системы для создания Интернет-приложений, как "знающие" люди нашли в программе "окно". Что примечательно, "дырка" красовалась как раз в блоке защиты от атак No comments!

Призрак закона витает над Камелотом

Похоже, компании Mythic Entertainment, разработавшей и выпустившей в вольное плавание онлайн-ролевик (MMORPG) Dark Age of Camelot, в самом ближайшем будущем придется выступить в роли обвиняемого в суде. Мы уже писали, что Mythic на протяжении достаточно



длительного срока всеми правдами и неправдами старалась прикрыть деятельность другой компании, BlackSnow Interactive, — оператора системы обмена игры, — по якобы противозаконному навариванию денег на продаже крутых шмоток и высокоуровневых персонажей из игры. Например, Mythic Entertainment неоднократно требовала от онлайн-аукциона eBay, где выставались на продажу аксессуары, снятия тех или иных лотов.

BlackSnow подобное положение вещей не устраивало, и компания первая подала в суд на Mythic, обвинив разработчиков в монополии.

Не отрицая прав "мифовцев" на Dark Age of Camelot, "черноснежки" заявили, что попытка контролировать распространение различных игровых предметов — в частности продажу их — равноценна попытке контролировать онлайн-время участников игры, что, в свою очередь, нарушает закон о праве на собственность.

К протестам присоединились и несколько тысяч игроков — явно из тех, кому проще заплатить за продвинутого героя, чем воспитывать его самому. Сейчас на судебных дразги уже потрачено порядка 25 000 долларов, и для победы требуются дополнительные финансовые вливания. Поскольку собственных средств у обвинения не хватает, они решили обратиться к игровой обществу, предложив "скинуться всем миром по 10, 20, 50, 100... далее кто сколько сможет долларов", чтобы выиграть-таки дело. Поскольку денежных и желающих выехать сразу на всем готовеньком игроков в "Камелоте" хватает, то не исключено, что BlackSnow и наберет нужную сумму.

Наивный мир

Уж сколько раз твердили миру, однако ж мир продолжает попадаться на старые, как он сам, крючки, заглатывать подкинутые любителями халвы блесны и закусывать сыром прямо из мышеловок. Мир — наивен, но это наш мир! Сейчас уже трудно сказать, сколько именно пользователей поверило в пришедшее на их почтовые ящики сообщения, гласящее: "There has been a security problem on the server, unless you confirm us that you are using your icq legally by filling the empty spaces, you won't be able to use your icq account after 2 days you get this message" ("На сервере — проблемы, если вы пользуетесь Аськой и хотите пользоваться ей и дальше, то срочно заполните пустые поля в этом письме и вышлите нам, иначе в течение двух дней мы вас отрубим"). Но пользователей тех было превеликое множество. В письме действительно содержались поля для введения своего Аськ-пароля, а по факту отправления юзера, всем другим деревьям предпочитающего

ивы, даже переправляли прямоком на www.icq.com. Хакер, подстроивший все это, наверняка долго веселился и сорвал немалый куш на продаже "элитных" номеров. А мир продолжал наивно взирать на происходящее и все глубже и глубже заглатывал подброшенную ему приманку. ■

Алексей
Макаренков



makarenkOFF@igromania.ru



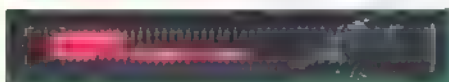
Клановые войны онлайн

*"Кто хочет жить в мире,
тот должен готовиться к войне."*

Н. Макиавелли



Онлайновая action-стратегия с элементами RPG. Изометрические солдатики, бегающие по изометрическим уровням, забирающиеся в изометрические танки и БТРы, возводящие изометрические базы. Чумовой экшен, сочетающийся с необходимостью тактически мыслить. Игра, не требующая мощного компьютера (будет достаточно P-200 с 32 Мб оперативки) и не опустошающая ваш кошелек (игра бесплатна). Это все об Infantry. Мы — половина состава редакции — пали жертвами очарования этой игры и готовы потянуть за собой в могилы сладкого игрового экстаза вас. Поиграв раз, вы тоже не сможете устоять.



Перипетии сюжета

Сюжет игры переносит нас в далекое будущее. Место действия — многострадальная Земля. Человечество развивается. Открытия в науке, новаторства в технике. Космические корабли бороздят просторы Вселенной. Солнечная система подвергается безжалостной колонизации. Управлять всеми областями человеческой деятельности сложно, для адекватного контроля создается новое правительство — Collective. Но и его усилий не хватает, чтобы поддерживать мир между сотнями маленьких "государств в государстве", разбросанных по системе. Итог — жестокие кровопролитные войны между колониями. Попытки правительства стабилизировать ситуацию терпят фиаско. Каждый владелец планеты стремится урвать кусок пожирнее. Вы — как один из колонизаторов-игроков — среди них.

Так вступал он

Infantry в своем роде уникальна. Среди однопользовательских игр похожим геймплеем обладают, пожалуй, Army Men, Commandos и Tribes. Но Commandos — это крайность с чисто

тактическим геймплеем, а "Пластинчатые солдатики" — кошмарный экшен для истых фанатов. Tribes — самая близкая аналогия, хотя в первый момент пугавшись провести ее из-за полной непохожести визуального ряда игр. В "Кланов" — полное 3D, а в Infantry — такое же полное 3D. Как и в Tribes, в Infantry соблюден тонкий баланс между активным действием и тактикой. Вы управляете всего одним бойцом, но этот боец — член команды. А когда один воин умеет водить транспортные средства, другой мастерски управляет с различными видами оружия (от карманного лучевики до фотонно-ядерной пушки), третий умеет строить укрепления, четвертый — лечить первых трех. То вместе они практически непобедимы. Ну разве только в том случае, если враги умеют делать то же самое, но лучше.

Ваша группа отстраивает себе мощную базу (и в этом основное отличие Infantry от Tribes, где строить нельзя по определению), вооружается по самое не балуйся, составляет план действий и — берегись, враг! С одной стороны, вам нужно мыслить глобально, чтобы действия команды были слаженными. С другой — постоянно подхлестывая свои спинномозговые рефлексы в пылу боя — метко стрелять, уворачиваться от вражеских снарядов. Это в классических RTS можно позволить себе терять юниты сотнями. В Infantry ваша гибель — это ваша гибель, а возможно, и гибель команды. Играть не только чертовски сложно, но и дьявольски интересно.

Стартуем

Шестисотсемидесятишестикилобайтный диск трибутив Infantry (разработчик — компания Harmless Games) расположился по адресу www.infantryzone.com. Хотя куда проще взять его с нашего комплекта. Установка — минутное дело. Запустив игру — зарегистрируйте себе игровой аккаунт. Для этого придется зайти на сайт. После длительного процесса введения информации можно запускать саму игру.



Infantry приветствует играющего "советом дня" (Tip of the Day), который никогда не будет лишним. Так начинается аживание в образ. Выбираем класс персонажа (один из шести) и сервер, на котором будем играть (чем меньше игроков, тем лучше связь). Активируем желаемый режим игры (можно просто биться стенка на стенку, можно строить базы, можно защищать контрольные точки) и попадаем в режим наблюдателя (Spectator Mode). Нам разрешают в спокойной обстановке понаблюдать за игрой, не принимая в ней непосредственного участия. Чтобы войти в мир Infantry, достаточно нажать клавиши F12 (выход осуществляется тем же способом).

Интерфейс — залог успеха

Управление игрой достаточно простое. Приказ персонажу двигаться "туда-то" отдается левым щелчком мыши. При нажатии на правую кнопку появится всплывающее меню со списком возможных действий. Как видите, все довольно просто, и если вы играли в игры аналогичного рода, освоение интерфейса не должно составить для вас особого труда.

Итак, что мы видим на экране? Удобно расположена карта местности, которая по совместительству играет роль радаров. Игроки из вашей команды показаны зеленым цветом, враги — красным. Карту можно свободно масштабировать. Чуть выше радаров расположены три графы: Energy, Health и Unit. Рассмотрим их подробнее.

Энергия (Energy) — это количество оставшихся патронов. Для оружия, которое не использует энергию, это признак "слабого ствола". Чтобы восстановить энергию, необходимо найти специальные батарейки или генераторы. Правда, на некоторых серверах этого просто не предусмотрено. Дела в том, что каждое поле боя имеет свои собственные настройки, задаваемые создателем раунда. Так что имеет смысл ознакомиться с характеристиками ристалища, прежде чем вступать в бой.

Если вас потрепало в бою, то для восстановления здоровья (Health) пользуйтесь аптечками (Medical-kits).

Unit — показывает состояние вашего транспортного средства. Когда полоса повреждений подходит к нулю, средство передвижения взрывается. Но транспорт можно чинить с помощью мастерских, присутствующих на поле боя, — не забывайте делать это почаще.

На экране также показаны оружие, которое вы несете на данный момент, инвентарь, окно

Типы игры

В Infantry помимо простого дефматча имеются и другие режимы игры

DEATHMATCH

Режим, чем-то похожий на футбол. Мод Frog*Ball для UT помните (см. "Манию" №4 за 2001 г)? Так вот, это почти то же самое. Разница лишь в том, что здесь вы управляете транспортом, отдаленно напоминающим мотоцикл. Цель — доставить мяч прямоком в ворота противника, попутно убивая всех, кто в третится на нем пути. Пожалуй, самый захватывающий тип игры.

TEAM DEATHMATCH

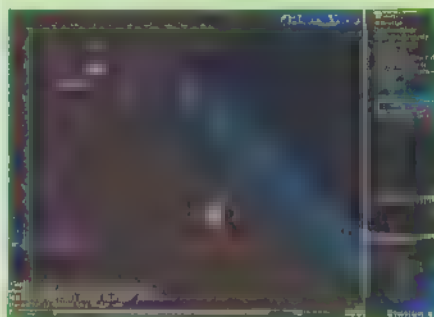
Игроки делятся на две команды, одна игра длится около 30 минут. Собираем все, что плохо лежит, и убиваем все, что движется. Только не забывать, что "свой" здесь тоже есть, так что будьте внимательны.

SKIRMISH И AMBUSH

Эти два типа игры напоминают незабвенный Dominant on для все того же Unreal Tournament. В первом случае — Skirmish — на уровне расправляются несколько флагов (обычно — 5). Если команде удастся захватить все пять флагов и удерживать их в течение 90 секунд, то победа в кармане.

В режиме Ambush все почти то же самое, только вместо флагов — контрольные точки. При касании ее игроком она окрашивается в цвет его команды. Когда все пять точек переливаются одним цветом, стартует 30-секундный таймер. По истечении этого срока отряд, сумевший закрасить все точки, выигрывает.

CAPTURE THE FLAG



Здесь нам также предлагается два режима игры. Первый — это почти копия Skirmish. Второй ничем не отличается от аналогов — все так же от нас требуется захватить флаг и принести его на родную базу. Чем больше мы убиваем, тем больше зарабатываем денег — позже эти деньги можно потратить на приобретение более

мощного оборудования. В этом и есть главное отличие этого типа игры от Ambush. В общей сложности — на выбор предлагается семь классов, плюс более 100 типов оружия, брони и предметов.

для чата и список игроков, которые сейчас играют на сервере.

Один в поле... совсем один

В мире Infantry воевать одному — все равно что совершать ха-

роны врагов. Один водитель, без которого наш транспорт вообще не двинется с места. Отдельное место в команде следует отвести для строителя обороны и медика. Итого — минимум пять членов команды. Можно больше, но тогда вы

потеряете в мобильности. Меньше — смерти подобно.

Красота спасет игру

Графика в Infantry — не главное, но все же не потому, что она плохо. Никаких изысков, конечно, ставка на скорость, — но плевать не придется

рокири. Больше минуты вы не проживете. Стоит серьезно подойти к вопросу состава команды. А нормальный состав — это как минимум один стрелок, косящий вражин из пушки. Далее один прикрывающий задницу стрелка от посягательств на нее со сто-



PS Edition

"Червяки-подрывники" — это долгожданное продолжение культовых "Worms", одной из самых зрелищных стратегий девяностых. Игроки ждут появления новых члеников командос с применением разнообразного оружия, забавные сценарии и — изюминка серии — затертый многопользовательский режим. В отличие от предыдущих частей "Червяки-подрывники" выполнены в современной 3D-графике, в действие игра разворачивается в реальном времени.

Кроме того, игра приятно удивит вас:

- Новыми видами оружия, такими как Атака Морского Монстра, Торпедирование или Метеоритный Дождь.
- Необычными стартовыми условиями битвы в игре разворачивается на воде.
- Фирменным юмором и уморительными персонажами.



www.akella.com



Игровые классы

Для того чтобы вам было легче сделать свой выбор среди всего того многообразия персонажей, которое предлагает на выбор Infantry, мы приводим краткое описание характеристик каждого вида войск

HEAVY WEAPONS



Один из самых мощных игровых классов Heavy Weapons доступен довольно широкий ассортимент оружия. Обычно он используется как главная атакующая сила, однако может быть легко убит, если будет оставлен без присмотра. Пожалуй, самый легкий в освоении класс. Новичком советуем выбирать именно его.

Энергия 650
Макс. скорость: 1200
Макс. здоровье 60
Макс. нагрузка 60 кг
Скорость вращения 1000
Скорость стрейфа 60
Лучшая броня Heavy combat suit (20%)
Любимое оружие Plasma Cannon, Stub Cannon, Light Machine Gun, Machine Gun, Gauss Cannon, Auto Cannon, Rpg, Slr Launcher, Mortar, Recoilless Rifle

JUMP TROOPER



Скорость — вот девиз данного вида войск. Но, к сожалению, Jump Trooper не настолько силен, чтобы наравне конкурировать с Infantryman или Heavy Weapons. Может сражаться во время езды на транспорте. В остальном — ничем не примечателен.

Энергия 400
Макс. скорость: 1900
Макс. здоровье 50
Макс. нагрузка 40 кг
Скорость вращения 1000
Сила толчка 60
Лучшая броня Combat suit (10%)
Любимое оружие Assault Rifle, Grenade Launcher, Gauss Rifle, Droppack Blaster

INFANTRYMAN

По силе и возможностям не уступает Heavy Weapons. Силен как в атаке, так и в защите. Способен носить все типы брони. С должной поддержкой — практически непобедим. В компании с HW — смертоносное сочетание.

Энергия 600
Макс. скорость: 1400
Макс. здоровье 60
Макс. нагрузка 50 кг
Скорость вращения 1000
Сила толчка 50
Лучшая броня Assault suit (30%)

Любимое оружие Assault Rifle, Close Assault Weapon, Sniper Rifle, Assault Shotgun Incinerator



FIELD MEDIC

Медик использует различные типы аптечек для лечения напарников. Против врагов применяет вирусное оружие. Эффективнее всего

Fed Medic действует в арьергарде атакующих, излечивая солдат во время боя.

Энергия 500
Макс. скорость 1800
Макс. здоровье 50

Макс. нагрузка 50 кг
Скорость вращения 1000

Сила толчка 50
Лучшая броня Combat suit (10%)
Любимое оружие Flechette Rifle, Needle, Dual Plasma SMG's, Stunner, Dual SMG's

COMMANDO



Единственный класс, в арсенале которого могут находиться модули сокрытия (Stealth Units), делающие Commando невидимым. Скорость очень высока (даже больше, чем у Jump Trooper). Добавьте к этому такие возможности, как умение пользоваться отмычками и рюкзаком со взрывчаткой, и вы получите идеального разведчика-подразника. Единственный недостаток — ограничения в использовании оружия.

Энергия 800
Макс. скорость 2000
Макс. здоровье 50
Макс. нагрузка 30 кг
Скорость вращения 1000
Сила толчка 70
Лучшая броня Combat suit (10%)
Любимое оружие Pulse Rifle, Plasma Rifle, Dual Plasma SMG's, Particle Accelerator

COMBAT ENGINEER

Основа любой команды. Занимается постройкой различных оборонительных сооружений. Способен делать защитное оружие. Например, Auto Turrets (защитные башни) или Mines.

Без инженера отряд практически беззащитен.

Энергия 500
Макс. скорость 1600
Макс. здоровье 50
Макс. нагрузка 60 кг
Скорость вращения 1000
Сила толчка 50

Лучшая броня Heavy Combat suit (20%)
Любимое оружие Close Combat Shotgun, Incinerator, Bolt Rifle, Flechette Rifle, Needle

Помимо этих классов, есть еще масса дополнительных, встречающихся в менее популярных режимах игры, таких как, к примеру, Ambush или GravBall.



Псионники — кто они?

Некоторые персонажи обладают так называемыми псионическими способностями, позволяющими им совершать некоторые нестандартные действия с помощью силы мысли. Например, пирокинез позволяет пускать файерболы и создавать целые стены огня. Вот только псионики не подходят для серьезных битв по причине слишком слабого здоровья. Действовать ими надо под прикрытием.

Пейзажи прорисованы детально, красиво исполнены взрывы, дым и прочие атрибуты войны. Детализация юнитов и военной техники — тоже на высоте.

Звук — не фонтан. Но свою главную задачу выполняет — ориентирует вас в происходящем на экране. Вы никогда не спутаете выстрел из плазменной пушки со взрывом ядерной гранаты.

Бочку? Каплей? Не испортишь!

Можно было бы еще долго рассуждать об игре, расписывая прелести (которые, кстати, Tribes и не снисли) двухсот (!) видов вооружения, воспевая 100 видов прочих военных аксессуаров, которые можно на эти пушки навешать, заостряя внимание на изобилии доступных средств передвижения. А потом рукоплескать таланту разработчиков, ухитрившихся сохранить при таком количестве наворотов игровой баланс. Но вы все это сами сделаете, как только начнете играть. И воспеете, и заострите, и рукоплескнете.

Мы же ехидно усмехнемся и жаждем таки ведро дегтя в бочку меда, которую предлагает нам Infantry. Заметьте, если тщательно не перемешивать, то мед останется отменного качества. Игра чересчур требовательна к скорости соединения. Нет, на 28800 бит/сек Infantry почти не тормозит, но вот при коннекте 14400 и около того — играть на больших полях становится, мягко говоря, сложновато. А говоря честно — невозможно. Поэтому, если у вас "гнилой" dial-up, то не пытайтесь урвать все — играйте на небольших картах, и Infantry будет вести себя прилежно, как первоклассница.

А результат?!

По нашему — пускай субъективному, но весьма квалифицированному — мнению, разработчикам удалось создать чертовски захватывающую игру, если и не претендующую на лавры "лучшей бесплатной action-онлайн-стратегии всех времен и народов", то уж точно вплотную подобрившуюся к пьедесталу, на котором поместился стратегический action Tribes 2. Но если во вторые "Клань" с большим удовольствием играют "отцы" Quake и Unreal, оснастившие свою квартиру выделенкой, то Infantry предпочтут стратеги, тяготеющие к экшену, для которых 3d-перспектива — дом родной, а слабый коннект — суровая правда жизни. И упаси вас Великий Коннект думать, что Infantry — выбор слабого. Отнюдь. Играть — одно удовольствие. И мы настоятельно вам рекомендуем себе в нем не отказывать. ■

Хос-тинг по сло-гам!

Созданию сайтов мы посвящали уже не одну и не две статьи, рассмотрены были практически все аспекты этого нелегкого дела. HTML-редактор мы выбрали, пользоваться им научились, о дизайне и об общей концепции странички также поговорили немало. Дело за малым — донести свой труд до сетевого сообщества, разместить его на сервере.

Сегодня речь пойдет именно о том, как разместить свою страничку с максимальным удобством для себя и для ее посетителей. Причем бесплатно (не думаю, что среднестатистический читатель "Манин" готов отложить владельцу сервера немалую сумму за размещение домашней странички).

Серверов, предоставляющих бесплатное дисковое пространство для размещения сайта, сейчас великое множество. Какой же из них выбрать? Именно в этом нам и предстоит разобраться. Аргументов "за" и "против" гипотетической "халавы" предостаточно — кто-то в качестве платы за место на сервере вешает на каждую страницу рекламу, кто-то предоставляет совсем немного места, кто-то запрещает размещать MP3-файлы ну и так далее. Сразу предупрежу, что надеяться на пару гигабайт дискового пространства, домен второго уровня, бесконечное количество почтовых ящиков и поддержку всех сервисов типа SQL, SSI, CGI и WAP не стоит (и сказал Господь — "Не хоти многого!"). Большинство серверов такого рода ориентировано на скромных пользователей, которым кроме биографии любимой кошки и фотоотчета о по-

следней пьянке выкладывать в Сеть больше ничего не надо.

Услуга

Практически все хостеры предлагают достаточное для обычного сайта пространство (как правило, менее 100 Мб), не более трех почтовых ящиков, домен третьего уровня (http://название_страницы.название_хостера.ru/com/net/org/и т.д.) и, в ряде случаев, минимальный набор сервисов вроде того же CGI. В качестве бонусов активно раздаются гостевые книги, форумы и чаты. "Для самых маленьких" на некоторых серверах имеются конструкторы сайтов, позволяющие за полчаса сделать по шаблону простенькую страничку. Доступ к вашей директории на сервере осуществляется прямо через браузер либо при помощи ftp-клиента, что, конечно, для опытных пользователей гораздо удобнее.

Обломись, бабка...

Теперь о том, чего нельзя. Конечно же, запрещено размещение порнографии, сайтов, пропагандирующих расизм. Какие-то хостеры могут запретить размещать рекламу, а поместив инструкцию по изготовлению бомбы с будильником, как в кино, вскоре ждите у себя дома дядечек из понятного какого заведения.

Администрация большинства серверов недоброжелательно относится к MP3-файлам и либо не разрешает их закачивать, либо регулярно удаляет (причем удалять могут не только файлы, но и вашу страничку и аккаунт целиком). Пользователям не разрешается удалять код рекламных баннеров со своих страниц. Надо заметить, что за содержанием страниц особо никто не следит, да и самой страшной санкцией является удаление аккаунта нарушителя на сервере (хотя если сайт раскручен и имеет от сотни посетителей в день — кара действительно печальная).

Наиболее известные хостеры

www.narod.ru

Наиболее популярный среди начинающих (и не очень) пользователей бесплатный сервис. Появился не так давно и благодаря интенсивной рекламе стал известен всем. Причиной всеобщей популярности служит то, что "Народ" в определенный момент был куплен "Яндексом", услугами которого пользуется, наверное, большинство русскоязычного населения Интернета. Причиной же популярности именно среди новичков служит огромный набор готовых страниц (более 100 вариантов), которые можно модернизировать на свое усмотрение. "Построить сайт за 60 секунд" под силу даже человеку, впервые задумавшемуся о своей страничке и не знающему, что такое компьютер, вообще. Здесь

предоставляют домен третьего уровня, один почтовый ящик и неограниченное (теоретически) пространство на сервере.

Теперь о грустном — об ограничениях. Размер одного файла не должен превышать 5 Мб, не поддерживаются никакие сервисы (однако имеется набор "бонусов" вроде гостевой книги, форума, чата, форм для голосования, счетчиков, статистики посещаемости, опросов и анкет). Сайт, размещенный на "Народе", попадает во внутренний структурированный каталог, а также автоматически регистрируется на "Яндексе".

Файлы с расширением MP3 размещать запрещено, однако ничто не мешает вам у MP3-файла это расширение поменять. С некоторых пор по примеру, видимо, GeoCities на размещаемых страничках принудительно появляется всплывающий баннер, отсутствие которого можно оплатить либо заменить баннером 468x60, который должен располагаться на каждой странице. Не лучшая альтернатива, к тому же это не всегда помогает.

www.hut.ru

Как и на "Народе", обещают неограниченное дисковое пространство. На самом деле дают 30 мегабайт, а понадобится больше — пишите вежливые и обоснованные просьбы на адрес администрации. Предоставляют CGI-скрипты, доступ к MySQL. Опытные пользователи оценят возможность редактирования файлов настроек сервера (`htaccess` и `htpasswd`), использование SSI, shell-доступ, а также доступ к лог-файлам (в которые пишется вся информация о посетителях сайта, о страницах, которые они загружали, ошибках скриптов/сервера и т.п.). Все как на платном хостинге, и при этом платить придется всего лишь принудительным присутствием баннера размером 468 на 60 на каждой странице. А если добьетесь посещаемости 2000 человек в сутки (10000 для "развлекательных" сайтов), то владельцы hut.ru вам купят домен первого уровня в зонах `.com`, `.net` или `.org`.

www.wallist.ru

Опять неограниченное пространство, FTP-доступ и доступ к серверным логам, но к CGI-скриптам добавилась возможность размещения еще и скриптов PHP (к тому же дизайн готовых скриптов можно менять по собственному усмотрению), а "хорошим/интересным/информационным (посещаемым) сайтам" бесплатно (для вас) регистрируют доменное имя второго уровня (ваше_имя.com/net/org/ru).

Обещают создание баннерной службы (для того чтобы пользователям сервиса было удобнее обмениваться баннерами) и некоторых других примочек. Взамен за эти прелести платят в верхнюю часть страницы баннер 468x60, при том ни выше, ни на расстоянии ближе пятидесяти пикселей никаких других баннеров размещать нельзя.

Словарик

Хостинг — это услуга, оказываемая организациями по предоставлению места на сервере под вашу страничку или сайт.

Хостер — компания или частное лицо, предоставляющее место и прочие необходимые сервисы на своем сервере под вашу страничку или сайт.

SSI — Server Side Includes, команды, вставляемые в HTML-код и служащие для передачи указаний веб-серверу. Используется, например, для формирования страничек "на лету" с помощью вставки части HTML-кода из другого файла. Требуется поддержка со стороны сервера.

CGI — Common Gateway Interface, интерфейс, с помощью которого специально написанные скрипты (CGI-скрипты) исполняются на сервере. CGI-программы, в принципе, можно писать на любом языке, но Perl считается самым популярным языком для использования с CGI. Большинство гостевых книг и форумов работают с помощью CGI.

PHP — это язык программирования, система для разработки скриптов. PHP является одним из самых популярных средств разработки www-приложений и интерфейсов к базам данных.

SQL — язык запросов для работы с базами данных.

SSL — это протокол, который обеспечивает зашифрованную связь между сервером и клиентом.

www.newmail.ru

Под сайт дают 16 мегабайт (вообще-то 32, но 16 автоматом идет под почту), при этом с одного аккаунта можно регистрировать до трех сайтов. Как и на большинстве других сервисов бесплатного хостинга, позволяют управлять файлами через веб-интерфейс. На страничке можно разместить три стандартных форума и счетчик посещений, но не мечтайте об использовании собственных CGI-скриптов или поддержке SSI.

"Новая почта" — один из немногих сервисов бесплатного хостинга, не размещающий принудительным образом баннеры на страницах своих пользователей, что весьма ценно.

www.webservis.ru

Все тот же обязательный баннер 468x60, за размещение которого получаете не только 100 мегабайт, но и CGI, PHP, SSI и MySQL, а при необходимости вам разрешат редактировать настроечный файл сервера htaccess. Веб-интерфейс для загрузки файлов присутствует. Ограничение на размер файла — 7 мегабайт. Условия получения бесплатного доменного имени второго уровня абсолютно идентичны "уолл-стритовским": MP3-файлы, "файловые архивы" и большие фотоальбомы размещать запрещено. А чтобы баннеры "Вебсервиса" работали, "запрещено размещение сайтов, ориентированных на нерусскоязычных пользователей".

www.boom.ru

Пятьдесят мегабайт, шаблоны/заготовки, FTP-доступ и веб-интерфейс, отсутствие ограничений на размещение MP3 и видеоклипов, счетчик посещений и установка формы для голосования. Вот и все, никаких CGI или SSI. Только всплывающий баннер впридачу. Но — классика, почти как и "Народ".

www.lgg.ru

Отличие данного хостинга в том, что вместо размещения на своих страницах обязательного "невыгодного" баннера пользователь обязуется вступить в баннерную сеть (пусть и с достаточно высоким "комиссионным сбором"). MP3-файлы не дозволяются, и вообще страницы достаточно жестко модерируются, зато полный набор услуг: 30 Мб, CGI, PHP, MySQL, SSI, панель управления сайтом.

www.holm.ru

Неограниченное место (если убедите администратора в его необходимости для вас), возможность размещения CGI и PHP-скриптов, SSI, MySQL. Имеется доступ к серверным логам, FTP-доступ. И все это за баннер или за участие в баннерной сети. Вариант с участием в баннерной сети интереснее, так как не только на ваших страницах будет размещаться реклама других сайтов, но и на сайтах клиентов holm.ru будет рекламироваться ваша страничка.

www.hotbox.ru

Впридачу к бесплатному "мылу" дают 20 мегабайт под домашнюю страничку с FTP-доступом и "онлайновым построителем страниц" (можно закрывать и удалять файлы через браузер). Скрипты использовать не разрешается, по поводу ограничений на MP3 и архивы ничего не сказано.

www.fatal.ru

Название не внушает оптимизма, но 30 Мб на сервере, возможность использования CGI и PHP-скриптов, а также SSI и один почтовый ящик дают надежду на светлое безбаннерное будущее.

www.by.ru

Свою рекламу размещают на ваших страницах в зависимости от ваших аппетитов на чужие баннеры и на дисковое пространство, которое, впрочем, предоставляют без ограничений. Главное, чтобы файлы не превышали по размеру 1 Мб. Тогда еще и SSI пожалуют. Вот только разве что сами на популярные поисковые системы информацию о вашей страничке размещают, но это не только они умеют. В принципе, не самый лучший вариант для размещения странички из-за тараканов в головах разработчиков.

Хостинг "для своих"

Владельцы сайтов, имеющих какое-то отношение к "тяжелой" музыке, могут получить хостинг от <http://musica.mustdie.ru> (пять мегабайт, CGI-скрипты, адрес http://your_site.musca.mustdie.ru) всего лишь за кнопку 88x31 на главной странице. Причем размещение кнопки компенсируется не только бесплатным хостингом, но и некоторой раскруткой на сайте musica.mustdie.ru, который весьма посещаем.

Максим Мошков организовал сайт music.lib.ru для публикации авторских MP3-треков и текстов песен.

Владельцы некоммерческих проектов могут попробовать получить 20 мегабайт, CGI и SSI от hobby.ru. На проекте Хобби.ру, спонсируемом компанией "Зенон", размещено совсем немного сайтов, так как этой чести удостоиваются лишь,

Советы

Лучшим выходом для новичка будет совместить два-три хостинга. Где-то разместить HTML с картинками, где-то — архивы, где-то — MP3-файлы. Опять же, не помещают зеркала странички — если один хостинг "упадет" на время или навсегда, всегда будет в запасе другой, отзеркаленный. Следует только учесть, что некоторые хост-провайдеры удаляют сайт, если он не посещается, скажем, хотя бы тридцать раз в месяц.

по мнению владельцев проекта, самые лучшие ресурсы. Соответственно, в каталоге проекта практически невозможно затеряться. К тому же вы получите полноценную техподдержку, как при платном хостинге.

Flash-ориентированные сайты будут себя хорошо чувствовать на FlashMaster.ru (10 Мб под сайт и 10 — под почту, PHP-скрипты и SQL, а также все сервисы, которые могут понадобиться профессиональному Flash-разработчику).

Проекты на автомобильную тематику могут рассчитывать на 2 мегабайта от www.autovista.ru либо получить профессиональный хостинг (с PHP, CGI-скрипты, MySQL, SSI, необходимое вашему сайту дисковое пространство), отправив заявку по адресу hosting@samakin.com.



В одном из ближайших номеров "Мании" мы поговорим с вами о хостинге платном, но дешевом — до 10\$ в месяц. Такой хостинг избавит вас от чужеродных баннеров и при этом позволит существенно расширить сервис. К тому же вы получите настоящую, гарантированную техподдержку — то, о чем в случае бесплатного сервиса можно только мечтать. ■



Интересное в Сети

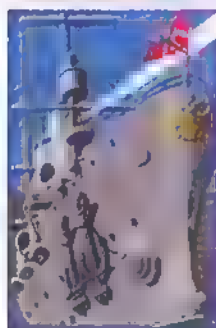
www.metro.ru

Сколько раз в день вы ездите в метро (если, конечно, оно есть в вашем населенном пункте)? А в месяц? А в год? Наверное, вы уже давно перестали восхищаться его красотой. А ведь столичная подземка — самая красивая в мире. Не перестал восхищаться и любоваться метро лишь создатель данного сайта (сам Артемий Лебедев). По крупицам собранная информация, как всегда, удобно сгруппирована и представлена вашему вниманию. Помимо информации обо всех (!) станциях московского метрополите-



на, на сайте вы найдете схемы столичного сабвея за все время его существования (то есть еще с 30-х годов), подробную информацию о подвижном составе (например, какие вагоны возили ваших бабушек и дедушек). Ну и самое интересное — Метро-2. Теперь оно перестанет быть для вас тайной. Все в схемах и рисунках (где, откуда и куда). Также на сайте присутствуют ссылки на странички, посвященные метро в других городах и странах.

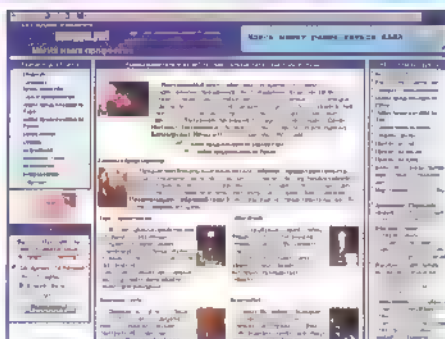
www.aurora.org.ru



Самый настоящий музей крейсера "Аврора". Настоящий виртуальный музей. Тут вам и подробнейшая история этого корабля, и его фотографии (в том числе и архивные). Не упустите возможности повысить свой культурный (читай — интеллектуальный) уровень.

www.magya.ru

Как вы относитесь к магии? С любопытством? Тогда этот сайт для вас. Здесь есть все о магии и колдовстве, о гаданиях и гороскопах. Также можете узнать о мистических и таинственных свойствах имен и чисел. Одним словом, вся "нечистая" собрана здесь. Обсыпьте солью, обмахните чесноком — и в путь, на magya.ru!



http://dentist.spb.ru

Сайт из серии "Лучше не пропустить, чтобы не было мучительно больно...". О чем это я? О стоматологии. Что с вашим лицом, любезнейший? Честно говоря, раньше я тоже недолюбливал представителей этой профессии. Но после посещения этого сайта меня даже потянуло к ним в кресло. Дело в том, что автор-состав-



тель этого ресурса сам по профессии — стоматолог. Кому, как не ему, знать все тонкости своего ремесла. Но не бойтесь! Учить, как правильно чистить валу вставную челюсть, он не будет. А наоборот, весело и незатейливо расскажет о том, что же вас будет ждать у него в кабинете. Я и не думал, что лечить зубы может быть так смешно. В общем, посетите зубной каб — то есть этот сайт — не пожалеете.

www.technosphere.org.uk

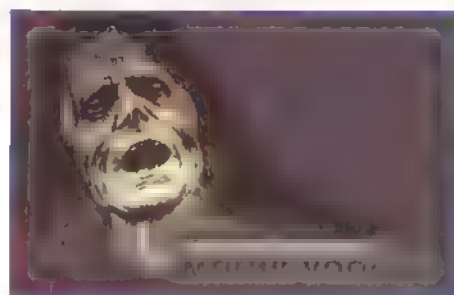


У вас был тамагочи? "Такой беленький, пушистый, пищит" или "Пластиковая коробочка, кислотно-зеленого цвета, да еще орало все время, как резаная!" Такие воспоминания обычно бывают у бывших владельцев тамагочи. Я, признаться, не причисляю себя к фанатам этой игрушки. Но что же тогда меня привлекло на этот сайт? Прежде всего — концепция. Это не тупое откармливание своего питомца, чтобы в один прекрасный день он сделал вам ручкой и отбросил копыта/ласты/лапы. Здесь, после регистрации (бесплатно), вы можете собрать по частям своего будущего питомца. Двух таких вы можете лицезреть на экранах. Затем зверь будет "закреплен" за вами. То есть вы ему теперь и мать, и отец, и жена. Шутка. Но в целом, концепция напоминает Creatures. Только в онлайн.

www.voodoo.spb.ru

Продолжаем тему мистики. "Тайны магии Voodoo" всегда казались недостижимым уделом

мастеров древнейшего африканского континента. Можно ли было подумать, что когда-нибудь практически каждый из вас сможет овладеть в совершенстве самым древним магическим искусством? Наверное, нет. Но это было раньше. Теперь можно попытать свое счастье и сопри-



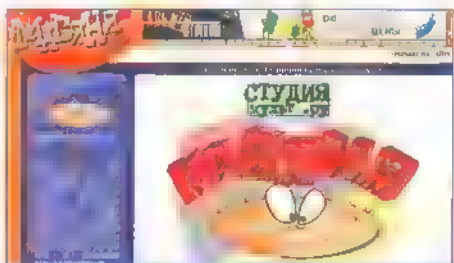
коснуться при этом с самыми таинственными знаниями. А именно — узнать о древних колдовских ритуалах и заклинаниях, о том, как насылать порчу и накладывать проклятия (естественно, по "технологии" VooDoo). Так что напакостить соседу для вас теперь — пара пустяков. Лишь бы выход в Сеть оказывался в нужную минуту под рукой.

www.slo.ru

"Shadow Law Online" — это архив часто задаваемых вопросов и ответы на них. На данном сайте собрано много FAQ'ов на разные компьютерные темы. Все FAQ'и только о компьютерах и только на русском языке. Так что читайте, качайте и заходите опять, ведь архив постоянно пополняется. Вот что говорят об этом сайте его создатели. Довести нечего. Еще один ресурс, который я буду посещать с удовольствием, чего и вам советую.

www.mulf.ru

Флэш-мультфильмы давно перестали быть диковинкой. В какой-то степени их можно уже назвать отдельным течением в искусстве. Полюбоваться на одно из произведений я вам и предлагаю. Студия Мульт.Ру представляет вашему вниманию серию флэш-мультфильмов про некоего Мясню. Что могу сказать — довольно занятно. Особенно на фоне однотипных флэш-заставок и баннеров. Тем более что этот "сериал" просто пропитан юмором. Кстати, почти все с сайта можно скачать к себе на винт, чтобы потом спокойно посмотреть. Завтра, однако.



ИГРОВЫЕ ССЫЛКИ

www.gamez.ru

Удивительно, что этот сайт до сих пор не попал к нам в обзор. Восполняя пробел, Портал посвящен солюшонам и кодам к компьютерным играм. На момент написания обзора их общее количество приближалось к трем тысячам (!) Также можно обсудить свежепройденные игры в форуме и поболтать в местном чате. Помимо этого, есть возможность добавить свои коды, если их еще нет в базе сайта.

www.allgames.ru

Перед нами довольно интересный игровой портал, который вполне оправдывает свое название. Так что же такое All Games? Это игры и демо-версии, патчи и трейнеры, краткие обзоры и подробнейшие прохождения (ако солюшены). Вызывает одобрение то, что создатели All Games смогли не просто скопировать идею множества игровых порталов, а дополнить и доработать ее. Чем узнаете, посетив портал.

www.msxbbox.ru

Этот сайт посвящен новой игровой консоли X-Box. Здесь вы найдете практически все о самой приставке, а также перечень выпущенных под нее игр. Не знаю, смогут ли пользователи X-Box со своими модемами попасть на этот сайт (и честно говоря, непонятно, что они вообще могут отсюда почерпнуть), но нам, пользователям PC, весьма интересно было бы посмотреть на скриншоты из новейших игр, выпущенных для



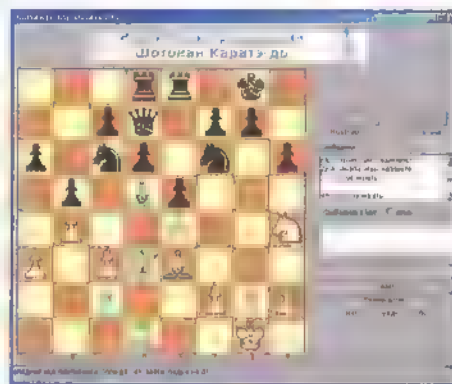
новой игровой платформы от Microsoft. Тем более что такого качества графики нам пока еще остается только желать. Ну да ничего, GeForce 4 уже появился в продаже, не за горами и игры, способные утереть нос консольным "гигантам".

www.bareg.ru/chess/game/hall

Шахматы — по-настоящему захватывающая игра. Особенно когда играешь не с туповатым AI, а с живым оппонентом. К сожалению, далеко не всегда можно подыскать себе достойного противника. Но за граница нам поможет. А точнее, интернет. На этом сайте с поиском партне-

ро по игре проблем нет! Сразу оговорюсь, скачивать вам ничего не придется. Зарегистрировавшись в системе, вы автоматически получаете некоторое количество (~1600) рейтинговых очков. С ними вам и предстоит отправиться покорять шахматный Олимп. Приятно удивило количество одновременно присутствующих в системе игроков (около ста постоянно). Чтобы начать игру, вам нужно бросить вызов одному из "свободных" геймеров. И если он согласен с вашими условиями (главным образом лимит времени), то вы сможете начать партию. Но помните, что в случае проигрыша ваш рейтинг уменьшится на некоторое количество единиц, в обратном случае вы сможете подняться еще на

несколько ступеней к шахматному Олимпу. Единственным минусом этой системы можно считать то, что она полностью написана на Java. Так что придется вам пересечь с вашего любя-



мого Netscape или Opera на старый добрый IE.

<http://sporu.net/igray/>

Завершая мой сегодняшний обзор, этот сайт. Еще один "портал" мини-игр. Ну что со мной поделаться, люблю я всякие онлайн-овые забавы. Всем любителям Lines, Tetris и прочих пятнашек посвящается. Много и вкусно. ■



Стандартные КОДЫ

Демнурги

В прошлом номере уже публиковались коды к этой игре, однако самый главный код, открывающий доступ ко всем остальным, был пропущен. Примите к извинениям EtherRevelation.

Capitalism 2

Для того чтобы активировать режим кодов, введите SHIF+6789 и нажмите OK. Теперь выиграть провизия введено, игнорируя всплывающее окно. После этого вводите ALT+C и получите 0000000 долларов.

Disciples II: Dark Prophecy

Во время игры нажимайте Enter и вводите нижеследующие коды. После ввода опять нажмите Enter.
moneyfornothing добавит к 9999 единиц золота и монеты.
borntorun добавляет ассет points для всех членов вашей команды.
help игнорирует команду.
wearethechampions немедленно выиграть миссию.
loser немедленно проиграть миссию.
herecomesthesun открыть всю карту.
paintblack закрасить всю карту в черную.
givepeaceachance мир со всеми расами.
badtothebone война с всеми расами.
cometogether объединяет все расы.

Grand Prix World

Введите следующие коды в меню имени игрока Monopoly для того чтобы выигрывать каждую гонку.
Grand prix world 2 для получения 10000 очков гонки в 8 очков.

Kingdom Under Fire Gold Edition

Во время игры в меню введите следующие коды.
MAKEMYDAY включить режим кодов, надо ввести три перехода на новый уровень.
DAYSPRING открыть всю карту.
BAEGOPA дать 500000 единиц ресурсов.
LCKMYBUN повысить уровень вашего персонажа.
GODBLESSU во становить здоровье вашего героя.
THEUNTOUCHABLE неуязвимость.
SIMS MHAЕ мгновенное строительство.
HASTALAV STA убить вшего героя.

Medal of Honor: Allied Assault

Создайте ярлык для exe-линка игры и в графе "объект" добавьте +set u_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. У вас получится что-то

наподобие <каталог игры>\mohoo.exe +set u_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. Теперь во время игры нажимайте тильду (~) и вводите
wuss все оружие,
dog неуязвимость,
fulheald выпечить вшего героя.
notarget теперь враги вас не видят.
give ammo добавить патронов ко всем видам оружия,
nodp режим прохождения сквозь стены.
tele x y z телепортация в место с координатами (x y z),
coord показать текущие координаты.
kill убить вшего героя.
giveweapon weapons/"weapon name" tik дать оружие (где /"weapon name" вид оружия, список дан ниже).
co145 "Калит" 45 калибра.
m2frag grenade (ка) очковая граната.
p38 "Вальера".
ste1handgranate очковая граната.
m1 garand (граната) "Мимик".
kar98 "Маузер".
shotgun винтовка типа "винтовка".
bazooka (базук).
panzerschreck "Панцершрек", однозарядный гранатомет.
mp44 МП 44.
thompsonsmg "Томми-ган".
mp40 (еще один из ружья МР).
springfed (пружина) за ниммером один.
kar98sniper снайперка за номером два.

Шестнадцатиричные КОДЫ

Battlecruiser Millenium

Для игры требуется файл, один из самых главных проблем — найти. Попробуем ее решить. По адресу 0147A8FF есть код, от которого кровь зорит новые кредиты. Изменяйте ответственный. В итоге в сетевых играх, вам вряд ли сможет узнать, выкинут с сервера. Также необходимо добавить, что значение следует изменять с помощью клавиатуры так как в четырех случаях из пяти ружка выпадает. Так что не ждите, а попробуйте и испробуйте разные программы для тротисывания и изменения значений. Если же совсем ничего не получается, сделать попробуйте извлечь значения по адресу сам 015CABC3 и 01611CF0.

Planescape: Torment

Во время игры запомните количество ваших экспы и сохраните. Теперь, ничего больше не предпринимая, выходите из игры. Включите калькулятор и переведите значение в шестнадцатичный код. Теперь переверните байты полученного значения. Например, если у вас экспы 4856, то это должно выглядеть как 5648. Откройте файл torment.gam в обычном шестнадцатичном редакторе и ищите длинную последовательность по контекстному поиску. Теперь измените его как хотите, но помните о перевернутом порядке байтов. Если значения там несколько, попробуйте изменять их по оче-

реди, запоминая предварительно адрес значения в файле и проверяя затем изменения в игре.

Quake 3: Sidiial

Очередной мод на движок id, один из самых популярных игр десятилетия минувшего, да и начала века нынешнего. Ищите и точники вашего жизненной энергии с адресом 05F5AD93. Однако, если может и не принести ничего. В игре используются различные механизмы адресов и перевернутый порядок байтов.

Игровые РЕСУРСЫ

Крутой Сам: Второе Пришествие (Serious Sam: The Second Encounter)

В интернете каталог игры лежит файлы сстраанным разложением. При более пристальном изучении выясняется, что эти файлы — файлы обертки игры и файлы их модификации. Обычным файлом (ссылка на файл) ставят файлы SE1_00 ExtraTools gro и SE1_00 Music gro.

4x4 Evolution 2

Для получения 1000000 долларов в файле metalini читается то же самое <каталог игры>\System прочтите следующие файлы cash=stUHQg6pEgFp0R*H0*r83p7. Для открытия кода вводите в том же файле team=Drehkraft для получения команды Drehkraft.
team=Team Death для получения команды Death.

Battlecruiser Millenium

Эта игра — просто настоящая кладовая различных ресурсов. Тут тебе и музыка, и звуки, и текстуры, и анимированные трехмерные модели. И все это в открытом виде. Ничего не хочу. Раскормим обо всем по порядку.
<Каталог игры>\data файлы и графика, используемые в игре, и несколько игровых параметров. Тут же лежат и два архива сценариев (как можно судить по названию) с файлами непонятно с расширением.
<Каталог игры>\docs директория в которой можно найти все описание игры.
<Каталог игры>\gfx\av видеофрагменты взрывов и других межгалактических эффектов в известном формате.
<Каталог игры>\gfx\frontend текстуры, предварительно закодированные в пять архивов, соответственно их предназначению. Так и нагляднее, и нам проще редактировать.
<Каталог игры>\gfx\sfх текстуры интерфейса самого геймплея, плюс текстуры взрывов, взрывов и прочие полезные картинки.
<Каталог игры>\gfx\skybox папка с фрагментами космоса, видимого в различных системах и галактиках.

<Каталог игры>\models моделики в формате *.3d а также в каталоге <каталог игры>\models\textures текстуры к ним.
 <Каталог игры>\pte2\ptetex еще одна папка с текстурами самого разного назначения.
 <Каталог игры>\pte2\stetex а здесь лежат текстуры всех планет и миров, которые вам могут встретиться в игре (ровно 4 штуки!).
 <Каталог игры>\save ваши сохраненные игры.
 <Каталог игры>\shots папка со скриншотами.
 <Каталог игры>\soundfx в основном каталоге лежат архивы звуков соответственно их принадлежности: природа, офицеры, главные компьютер, звуки костюма (в режиме FPS). Также в папке есть поддиректории: подробнее о которых ниже.
 <Каталог игры>\soundfx\music музыка из игры.
 <Каталог игры>\soundfx\officers различные реплики офицеров, упакованные в соответствии с работой каждого.
 <Каталог игры>\soundfx\pilots реплики пилотов различных рас и кораблей соответственно их настроению.

Black And White: Creature Isle

Просканировав директорию <каталог игры>\Audio\Dialogue и <каталог игры>\Audio\Sfx небезызвестной программкой GameAudioPlayer вы найдете огромное количество (более 3000) звуковых файлов различного предназначения.
 <Каталог игры>\Data\Landscape\CreatureIsles — директория с планом острова в одном из форматов поддерживаемых Adobe Photoshop.
 <Каталог игры>\Data\Textures текстуры игры.
 <Каталог игры>\Data\Tips несколько скриншотов и картинок с экранов загрузки.

Антиквариат

Blood

837C3A0D патроны для пистолета
 837C3A11 патроны для обреза, 837C3A15 патроны для автомата, 837C3A19 патроны для охотничьего ружья, 837C3A1D патроны для дробовика
 837C3A21 баллоны с дихлофосом, 837C3A25 — батареи для лазерного пушки, 837C3A29 патроны для черепашки, 837C3A2D запас кулонов Вуду, 837C3BAE аптечка, 837C3BB3 остаток воздуха в акваланге, 837C3BB8 остаток батареи для прибора ночного видения, 837C3BC6 голубая броня, 837C3BCA красная броня, 837C3BCE зеленая броня.

Fifth Element

00A2D4C6 количество жизней, 00A2D502 за окрестности, 00A69008 патроны к автомату, 00A6900B патроны к EF1, 00A2D4DA мины, 00A2D504 электрошок, 00A6900A патроны к винтовке, 00A2D50A патроны к фризеру.

Nuclear Strike

01A14E28 броня, 01A14EAE запас топлива, 019AA568 патроны к пулемету, 019AA584 ракеты первого типа, 019AA5A0 — ракеты второго типа.

Witchhaven

85760B1D броня, 85760AF9 пузырки со здоровьем.

EASTER EGGS

Medal of Honor: Allied Assault

Скрытый уровень

Воиндя в игру вы можете сменить название карты. В результате вашему вниманию будет представлен список всех игровых карт. Щелкните левую кнопку мыши на названии любого уровня, и вы тут же окажетесь на выбранной локации. Но важно не это — важно то, что в списке карт имеется один экземпляр, который при прохождении игры вы не встретите: *zovut ego m40 bsp*. Обращая ваше внимание на то, что он представляет собой полноценную и весьма интересную миссию, а не кривой и недоделанный авторами уровень. Сложно сказать, почему разработчики не включили эту карту в список синглов, игровых миссий. Наверное, она не влисалась в сюжетную линию. А может, авторы просто приготовили нам небольшой сюрприз. Но как бы то ни было, посмотреть на данный уровень и поиграть на нем рекомендуется всем поклонникам игры.

Танцующие фашисты

Начав игру во второй раз (задание *Scuttling the U-529* *Naxos Prototype*) в первой миссии войдите в комнату, где за столом сидят немцы, и разойдите карты (эта комната является гротом по сюжету). Войдя в нее, посмотрите вверх: вы увидите большое окно. Через его стекло вы можете видеть небо, вы увидите катер, этажа субмарины, где стоит дядя Фадиса с экраном. Подойдите вплотную к окну и подойдите к его левой части, нажимая при этом кнопку "использование" (по умолчанию является клавиша E). Теперь посмотрите в окошко и наблюдайте за представляющей во всем мире картиной: фашисты с первого этажа будут заниматься физическими упражнениями, делать сальто и даже прыжки. Как только представление закончится, в комнате пропадет звуковая дорожка, и вы увидите продолжение.

Мини-игра

Если вы играли на сложном уровне сложности (Hard) в первой и второй частях пятой миссии, сохраните в живых всех своих спутников и в следующей части всем составом доберетесь до танка, вы станете участниками интересной и очень опасной мини-игры. О ее начале вы узнаете следующей надписью: *"You have 60 seconds to find a safe hiding spot and then Banzooka Med will be on your trail"*. Вам будет предложено за шестьдесят секунд спрятаться от вооруженного банзюком немецкого медика так, чтобы он вас не смог найти. В противном случае вас ожидает неминуемая смерть. Задача эта не из легких, но она выполнима. Нужно только найти подходящее укрытие (оно — подсказываю — могут послужить местные развалины). После окончания мини-игры миссия продолжится.

Да будет музыка!

В начале четвертой части она называется *The Communications Blackout* шестой миссии, пройдя арку, сверните на первом повороте влево, и вы окажетесь рядом со зданием с большими окнами. В нем имеется дверь, над которой красуется вывеска с надписью "Rarten Bersteler". От

ворив дверь, зайдите в помещение. Вы окажетесь в небольшой комнатке, из которой вы должны выйти в коридор, с тем чтобы войти в расположенный справа зал, где у вас стоит пианино, а рядом с ним — гитара. Если вы подойдете к первому и нажмете клавишу "использование", то герой сыграет на пианино "фирменную" музыку игры.

Вместе веселее

Во второй части (*The Rescue Mission*) первой миссии, когда вы дойдете до моста, пройдя по нему, вы окажетесь на большой арке и окажетесь в длинном дворе. Вход в него находится на крыльце, поднимитесь вверх по ступенькам лестницы, расположенной рядом с грузовиком.



▲ За этой аркой располагается нужный нам двор.

Сверните влево и идите далее по платформе, пока не увидите расположенный в углу маленький и ничем с виду не примечательный вход. Можете зайти по нему, если хотите. Поднявшись по нему, вы окажетесь в помещении, населенном недружелюбными фашистами и полком пленных солдат. Типичные для них крики и стоны. Но главное, что вы можете здесь обнаружить — это захваченные фашистами снайперские винтовки, с которыми вы сможете бороться с фашистами.

Microsoft Flight Simulator

Координаты объектов в различных версиях:
 North 47° 37' 12 6500", West 122° 20' 48 9400"
 Seattle, Washington, координаты спутникового наблюдения, а также космическими объектами.
 North 028° 36' 21 0200", West 080° 39' 01 2800"
 Cape Canaveral Florida, координаты стартовой площадки космического корабля.
 North 028° 35' 21 0200", West 080° 39' 01 2800"
 Cape Canaveral Florida, vehicle Assembly Building (VAB)
 North 048° 51' 02 0000", East 002° 20' 47 0600"
 Paris, France, Эйфелева башня.
 North 029° 59' 20 9900", East 031° 08' 16 3800"
 Giza, Egypt, пирамида.
 North 029° 58' 19 8300", East 031° 08' 13 8300"
 Giza, Egypt, и финские вранцы.

Над рубрикой "КОДЕКС" работали: "Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат" —

Александр Опольский aka Magician (note1abk@mail.ru), "Easter Eggs" —

Андрей Вережогин aka Soldier (soldier@igromania.ru).

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

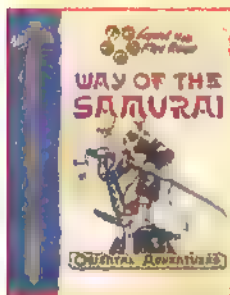
НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

d20 system

ПОДРОБНОЕ руководство по ведению "высокоуровневых" кампаний, звано т.н. *Cap Systems* (*Manual of the Planes, The Deities and Demigods*), включает все сведения для персонажей предельно высоких уровней, именуются *Epic Level Handbook* и выпускается *Wizards of the Coast*. Информация по "генерезе", могущественные заклинания-двомеры, псионика, эпические и престиж-классы, специфика применения умений с запредельным рангом — все это позволяет преодолеть даже 20 уровень опыта, границу параметров PHB и DMG. Ведущие обнаружат в книге эпических чудовищ, древние артефакты и загадки. Издание в 320 стр. в твердой обложке продается за \$39.95. Другим новым продуктом "Визардов" стал "экран ДМа", оформленный в духе *Forgotten Realms*.



ALDERAC анонсировала сразу две книги по миру "Пяти колец" *Way of the Samurai* представляет умения, навыки, престиж-классы самураев Великих Кланов. Вводит понятия "пути самурая" и "ката", позволяющие строить нелинейную схему развития персонажа-самурая. Подробно расписаны школы каждого клана, учителя, легенды, специализация на оружии и т.д. Книга поддерживает игровые механики d20 и Legend of the Five Rings d10. *Magic of Rokugan* — каждое заклинание, каждая магическая вещь обладают в "восточном сэттинге" собственной жизнью. Каждый "кусочек" магии содержит в себе духа, у которого есть своя воля и убеждения. Книга не только представляет новые волшебные вещи/заклинания, но еще и содержит правила для "оживших" вещей. Новые навыки для создания магических вещей и престижные классы *shugenja* также включены в продукт. В обеих книгах по 96 стр.



Кроме "восточных" продуктов, *Alderac* активно занялась миром темных секретов и технологий шпионажа *Shadowforce Archer*, предназначенным для d20-совместимой игры *Spycraft*. Игрокам предстоит вжиться в роль супергентов, свергающих сумасшедших диктаторов, расследующих проделки эксцентричных

миллионеров и криминальной элиты. В 256-страничную книгу входят новые классы (*faceman, fixer, pointman, soldier, spook и wheelman*), более 150 навыков (для мастеров боевых искусств, снайперов, спецов по оружию массового поражения), престиж-классы (включая контр-террориста и хакера). Первая книга *Shadowforce Archer Campaign Setting* появится в продаже в этом месяце, а *Spycraft RPG Sourcebook: Modern Arms Guide* (руководство по оружию) — в июне.

На волне интереса к серии *Master Class*, подробно описывающих отдельные классы персонажей, *Green Ronin Publishing* решила начать работу над расовыми "комплитами". Серия *Races of Renown* начнется с описания дворфов *Hammer and Helm: A Guidebook to Dwarves*. Над книгой трудится редактор журнала *Dragon Magazine Jesse Decker*. За ней последуют *Bow and Blade: A Guidebook to Elves* и *Plot and Poison: A Guidebook to Drow*.

КОМПАНИЯ *Chaosium Inc* решило не упускать потенциальную прибыль и объявило о серии дополнений к *Call of Cthulhu d20*. Действие первой книги *Pulp Cthulhu* происходит в 30-х годах прошлого века. Она представляет описание культов, сумасшедших ученых и героев из классической игры по ужасикам Г. Лавкрафта. Также рассказывается о том, как создать секретные сообщества Исследователей, посвятивших свою жизнь борьбе с *Mythos*. В книге приведены три приключения в разных частях мира, включая таинственный Шанхай.

HOLISTIC Design продолжает серию книг *Secret Societies* для ролевой игры *Fading Suns*. В новом продукте *Heretics & Outsiders* перед нами раскроются тайны иерархических культов, психо-революционеров и шпионов. В книгу войдут характеристики для базовой игровой механики *Fading Suns* — *Victory Point System* — и для d20.

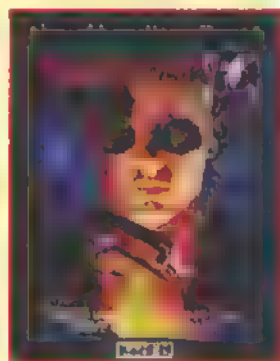
Другие системы

CITIZEN Games решила возбудить детские воспоминания у ведущих ролевых игр и анонсировала выпуск универсального листа для защиты мастерской информации от посторонних глаз — *Master Screen*. На картонной основе — пластиковые кормочки и набор универсальных заставок и табличек на все случаи жизни. Собрались поиграть в другую ролевую игру? Просто смените картинку и вставьте новый набор табличек. Продукт получил одобрение у многих игровых компаний, которые обещают выкладывать обновления и таблички к новым играм на своих сайтах. Стоит "экран" будет \$20.

ПРОГРЕССИВНЫЙ подход к выпуску нового издания GURPS предложила компания *Steve Jackson Games*. В голосовании, открытом на сайте компании, вам предлагается решить не только судьбу 4-го издания, но и то, каким оно будет. Целых 65 вопросов, по результатам которых определится направленность новой редакции. Конечно, все будет в основном зависеть от мнения большинства, но и ваш голос тоже может быть важен.

Готов и новый продукт в линейке GURPS.

Eden Studios объявила о готовности свежего дополнения *GURPS Conspiracy X*. 170 иллюстраций разместились в объемном 288-страничном томике *Мир Conspiracy X* очень похож на наш. Те же самые люди гуляют по грязным улицам. Те же самые животные роются в помойке в поисках пропитания. Те же самые мыльные оперы крутятся по телевизору. Но что-то не так. Существует еще один уровень "реальности", недоступный обычным людям. "Настоящий" мир — это просто прикрытие для махинаций инопланетных захватчиков, тайных заговоров и сверхъестественных ужасов. В потоке историй о том, "что происходит на самом деле", есть элемент истины. И некоторым существам выгодно, чтобы правда не выплыла на поверхность. Отдает "Матрицей". Игрокам предлагается роль представителей правительственных структур, от агентов ФБР до шпионов ЦРУ, от хакеров NSA до рейнджеров армии. Все они работают на суперсекретную организацию *Aegis*, которая сопротивляется инопланетным и сверхъестественным силам.



DEEP 7 Games выпустило игру *Arrowflight*, действие которой происходит в эпическом сказочном мире, разработанном *Тодом Доунигом*. Применена игромеханика DEEP, основанная на d6. У персонажа есть несколько основных атрибутов и зависимые от них умения. Получая очки опыта, игрок может повышать свои умения, а не основные атрибуты — та же механика типа *sk1-based*. Игроку предлагается выбор из 8 рас: человек, эльф, дварф, орк, фея (спрайт, пикси), гном, сприг, домовая. В руководстве 192 стр., и стоит оно \$22.95.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Games Workshop

В линейке *Warhammer 40k* вышли новые *Chaos Space Marines* (розово-черные, с щупальцами) из Легиона "Дети Императора".



тора" вместе с лордом, а также несокрушимые "Железные Воины" и их Warsmith. Основой для нового бокса стал пластиковый набор Космопехов Хаоса, приправленный необходимыми деталями из белого металла. В продажу он поступает в этом месяце.

К серии *Chapter Approved*, где впервые были собраны лучшие статьи из журнала *White Dwarf* по вселенной 40k, добавилась серия-близнец, *Index Astartes*. Первая книга уже по-



явилась на полках магазинов (стоимость — \$19.99). Она посвящена исключительно Легионам Космодесанта в основном Легионам Первого Основания.

В следующей книге будут собраны Звездные Волки, Ультрадесант, Пожиратели Миров и Повелители Ночи. Так как Легионов Первого Основания всего 20, то логично ожидать выхода 5 книг из новой серии *Index Astartes* в течение всего 2002 и зимы-весны 2003.

УМЕРШИЙ проект Epic 40k возрождается благодаря усилиям группы *Fanatics*. Один из их руководителей, Дервис Джонсон, объявил о скором выходе второй редакции популярной в прошлом системы. Разработчики, уже пораздовавшие игроков облегченной версией правил *Player's Edition*, теперь обещают еще большую реалистичность и переработку боевой механики.

BattleTech

WIZKIDS выпустила в свет целую линию новых мехов, и можно говорить о втором рождении *BattleTech* (чуть больше года назад умерла FASA, предыдущая издательница системы). В серию включены омнимехи *Mad Cat*, *Wraith Mech* и даже *Eternal Pursuit Tank* VTO. Все это означает только одно — новое рождение *BT* успешно состоялось.



ОСОБОЕ внимание *WizKids* уделяет теперь роботам, которые, молотя противника в ближнем бою, будут не менее эффективными, чем при применении дистанцион-



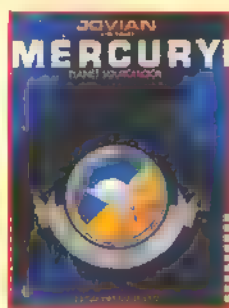
ных атак. Примером такого мехо стала новая модель под названием *AgroMech*. Несмотря на скрытность разработчиков, уже сейчас ясно, что базовая модификация *AgroMech*'а нацелена на ведение исключительно ближнего боя — захватываем противника мощной клешней и отпиливаем ему все выступающие части стального тела. Дополнительная конфигурация, оснащенная крупнокалиберной автоматической пушкой, позволит сперва обработать противника на средней дистанции, а потом, подойдя к нему вплотную, отпилить то, что еще не успело отвалиться.

Другие системы

OLD GLORY решила обогнать своего конкурента *Foundry* и вплотную заняться Первой мировой войной в масштабе 25 мм. Правила разработаны и выпущены в серии *Great War Spearhead*, которая знаменито добротным подходом к отыгрышу и организации сражений прошлого столетия. И так, три сценарных кампании для Восточного и Западного фронтов, 14 воюющих сторон, спецправила для периода 1912-1913. Но самое главное — великолепная подборка миниатюр! Там есть все — от танка "Марк IV" (\$35.00) до 4-секционной линии окопов с проволочными заграждениями (6,5 футов длины, \$125.00 за все удовольствие). И так, *Old Glory* лишний раз показала, что такое классный варгейм для состоятельных игроков, которые равнодушны к длинным эльфам и зеленомордым аркам.

До сообщения официального сайта российской компании "Звезда", уже выпущены и продаются 2 новых продукта очередной "сценарий" из "Эпохи битв" под названием "Ледовое побоище" и новая игра на гексагонах (но не из серии "Гексостратегия") "Вторжение". Если смысл и название "Ледового побоища" объяснять фанатам "Эпохи битв" не придется, то вторая игра требует некоторых пояснений. Это стратегия в антураже киберпанка/dark future. Борьба между противниками происходит в Центральной Европе недалекого будущего. В коробку вкладываются пластиковые миниатюры футуристической техники.

Dream Pod 9 продолжает линейку тяжелой пехоты *Heavy Gear* книгой *Mercury Planet Book*, а среди *Heavy Gear* появились *Tactical Rulesbook*, *Vanguard of Justice* и *Shadow Dragons*, а также Правила *Heavy Gear* Второй Редакции.



НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

ALDERAC объявило о выпуске свежего 116-карточного сета для коллекционной карточной игры *The 7th Sea*. В набор *The Synneth Secret* вошли карты, посвященные секретным организациям игрового мира — от дво-

Антон Курин
(anton_kurin@mail.ru)

Magic: The Gathering

Появление *Torment* на турнирах формата *Limited* было основным событием месяца. Большинство стратегических советов в Сети посвящено именно этому формату. А с первого марта *Torment* примет участие и в *Constructed* турнирах. Далее в номере вы можете прочитать статью, посвященную формату Тип 2, за авторством вашего покорного слуги.

Главным турнирным событием для стран бывшего Союза стало проведение Региональных чемпионатов. Это отборочные турниры к Национальным чемпионатам России и Украины. В 2002 году на чемпионате России будут участвовать и белорусские игроки. Вслед за Саратовом эстафету закрытых турниров с повышенным призовым фондом подхватил и Киев. В начале июня клуб *MagicLand* проведет финал с призом в 5000+ гривен, что примерно равняется \$1000. Большие турниры, хороших и разных!

Мировые турниры также не прошли мимо нас. На *Grand Prix Heidelberg* один из лучших украинских игроков, Юрий Коломойко, снова вошел в четвертьфинал, а Алексей Катков из Москвы, впервые посетивший турнир такого уровня, занял 24 место. Всего участников было 878. В то же время *Alex Shvartsman*, известный своими недельными обзорами на *Sideboard*, занял первое место на *Grand Prix Fukuoka* в Японии. Это далеко не первая его победа в игровом сезоне. Стабильность — признак мастерства.

Пока еще неясно будущее сетевого проекта "Визардов" — *Magic Online*. Бета-тестинг продолжается, а релиз пока не близок. Захотят ли люди платить реальные деньги за виртуальные карточки? Или предпочтут вернуться к старым программам типа "Апрентиса"? Время покажет.

Из локальных новостей можно отметить закрытие московского клуба "Лотус", мир проху его, и начало официальной работы клуба "Лабиринт". Засим новости минувшего месяца исчерпаны, читайте о развитии событий в следующем номере.



рянского *Los Vagos* до сумрачного *de Kreuzritter*.

В свою очередь, *Decipher Inc* издает второй сет свежего хита *Lord of the Rings TCG*. В комплект *Mines of Moria*



войдут 120 карт, на которых представлены лучшие кадры из путешествия Хронителей по заброшенной столице dwarфов. К выходу этого номера "Игромании" карточный "Властелин" уже должен продаваться в России. ■

LORD OF THE RINGS RPG

ВЛАСТЕЛИН ДАЙСОВ

"Скажи "друг" и войди" (Загадка Дарина)

После выхода "Братства Кольца" на широкий экран фанаты фильма, Профессора и ролевых игр с нетерпением ждали, когда же дебютирует Lord of the Rings RPG, разрабатываемая американо-канской фирмой Decipher Inc.

И вот, наконец, свершилось: стеченные разработчиками Гэндальф и Фродо отправились в Мордор, побираясь по дороге кубики Приключения "Через копи Мории" (Through the Mines of Moria) открывает линейку продуктов

новой ролевой игры, базирующейся не столько на голкиновском наследии, сколько на эпическом кинопопотне Питера Джексона



Можно утверждать, что Lord of the Rings RPG встанет в один ряд с другими играми по мотивам нашумевших кинофильмов и телесериалов, таких как Star Trek, Star Wars и Austin Powers. У издателя — Decipher Inc. — это своего рода конек, фирменный стиль: производство игр на волне популярности кинокартин.

В декабрьском номере "Игромании" за 2001 у вас было возможность познакомиться с карточным представителем "Властелина", теперь же пришла очередь и до ролевой игры. Вернее, до ее авангарда — игры-приключения.

"Приключения — опасная штука: стоит только выйти за порог — и ты уже не знаешь, куда тебя занесут ноги..." (Гэндальф)

"Игры-приключения" (adventure games) представляют собой гремучую смесь настольно-тактической и ролевой игры по сильно упрощенным, т.н. fast-play правилам. Они кратки, емки, легко воспринимаемы. Приводимые в них примеры ясны, справочных таблиц — минимум. Игроки, потратив максимум полчаса драгоценного времени на изучение правил, в роли Хранителей оказываются у Западных врат Мории, некогда великого царства гномов, ныне — оплота орков, троллей и прочей нечисти. Задание: как можно незаметнее и быстрее пересечь мрачные лабиринты и выйти с противоположной, восточной стороны Мглистых Гор Миссия невыполнима? Посмотрим.

Все приключение состоит из трех больших сражений и марш-бросков между ними, во время которых игроки могут перевести дух. Баталии в Through The Mines of Moria совсем не просты, особенно для новичков, но ветеранам они могут показаться чересчур затянутыми. В помощь веду-



щему предназначены красочные тактические карты и ностальгически напоминающие сейчас уже не издаваемый MERP (Middle Earth Roleplaying), картонные фидки с изображениями героев и их прототипов.

"Но в Мории еще остался один живой дварф!" (Гимли)

Как и следовало ожидать, авторы приключения предложили нам уже стеченный набор персонажей. Поскольку все они — те самые 9 приключенцев из книги (не считая пони по кличке Билл), у игроков уже имеются представления о правильном отыгрыше членов Братства. Главный недостаток такого набора — полная несбалансированность персонажей. Если Леголас способен выпустить 2 стрелы за выстрел (причем по двум противникам сразу), то Мерри и Пиппину остается только стоять в сторонке да бояться. Манчкинам не понравится. Вообще, отряд Хранителей проливает свет на то, какими будут расы и классы в полной версии игры.

С расами все ясно: хоббиты, дварфы, эльфы, люди (гандорцы и дунаданцы). Желющие поддержать Темного Владыку могут попробовать себя в роли орков или урук-хаев. Гэндальф по национальности wizard. Оно и понятно, не писать же Истори или Майар. Люди имеют больше всех умений, на дварфах раны заживают, как на собаках, хоббиты бесшумно двигаются, эльфы далеко видят, т.е. все как в любой фэнтези-РПГ.

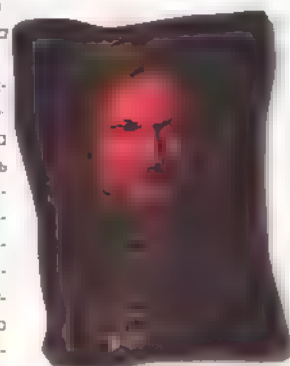
Базовым классом является warrior. К нему легко добавляются уровни престиж-классов рейнджера, капитана и ремесленника (craftsman). Гэндальф именуется magician. Жрецов и воров не замечено, но, вероятно, полные правила будут содержать ассортимент побогаче. А тут — ребята-воины просто пошли оркам морды набить, специфика приключения такая.

"Мы заставим их бояться Покоя в Мазарбула." (Арагорн)

Игровая механика — вот что заставляет нас избегать одной ролевой игры, выбирать другую и мечтать о третьей. Что же представляет собой механика LotR RPG, пропущенная через призму LotR AG? Разработчики из Decipher Inc. не стали мудрить и для "Властелина" приспособили игровую систему Star Trek RPG, т.н. C o d a System.

У каждого персонажа есть

шесть базовых характеристик: Сила, Жизнечность, Проворство, Ум, Влияние и Наблюдательность. Каждому из базовых параметров соответствует число-модификатор, применяющееся при бросках кубиков. Вторичные характеристики — это Ранения, Защита и 4 показателя сопротивляемости, аналогичные спасброскам



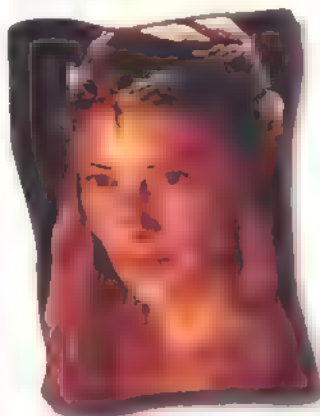


(Стойкость, Скорость, Воля, Мудрость)

Знакомо, не правда ли? Вылитая Третья редакция **Dungeons & Dragons** те же статистические данные под иными именами, разве что только спасбросков стало на один больше. Да и их в *Coda* ввели не сразу, а лишь когда тестирование "Звездного пути" выявило потребность в дополнительной "социальной" реакции на внешние раздражители.

Со временем персонажи "набирают" уровни, становятся более опытными в использовании тех или иных умений боевых и прочих. Вместо богатого набора игровых костей с нестандартным количеством граней во "Властелине" используются знакомые всем шестигранные кубики. Так, вместо обычного для **d20 system** броска двадцатиградусника с последующим прибавлением различных модификаторов и сравнением суммы с классом сложности (DC), в **LoTR RPG** нам предстоит делать все то же самое, но только с броском двух шестигранников, показатель сложности заявленного действия переименован в **Target Number (TN)**.

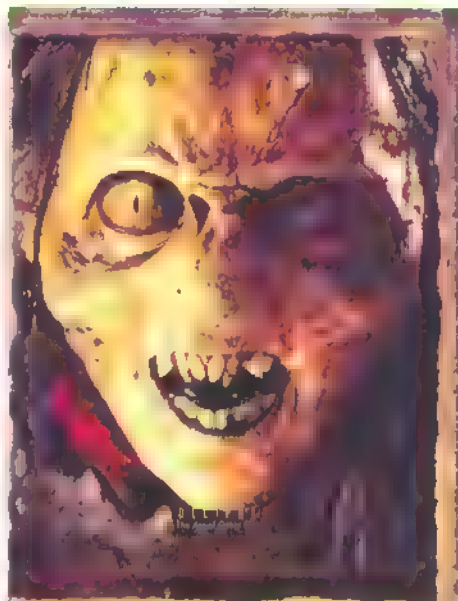
Но разработчики ничуть не стесняются того, что их продукт так сильно похож на лидера рынка ролевых игр. В конце концов, Третья редакция сама никак не может претендовать на оригинальность: **d20 system** вобрала в себя черты **GURPS**, **Ars Magica**, **Feng Shui** и других систем. Как и в **d20**, в *Coda System* вошли практически все лучшие аспекты лучших игровых механик: базирующаяся на игровых классах система с очковым развитием персонажей, неравномерное распределение вероятностей с возможностью (хоть и ничтожной) совершить практически любой, самый фантастический и героический поступок — при выпадении двух "шестерок" кости бросаются вновь, и процесс этот, теоретически, ничем не ограничен, наличие аналогов Добродетелей/Пороков (**Flaws & Virtues**) и престиж-классов, проведение боев на гексагональных тактических картах. Гениально просто структурирован игровой раунд — в свой ход персонаж может произвести два любых действия. Короче говоря, многообещающая система.



"Тебе не пройти! Я слугитель Тайного огня, носитель пламени Анора. Тебе не пройти." (Гэндальф)

А как же магия? К сожалению, столь важный элемент для любой фэнтезийной игры — и такой критичный для Средиземья эпохи "Властелина колец", — как волшебство и чародейство, ни в правилах "Мории", ни в самой *Coda* почти не раскрывается. Что касается второго пункта, то тут все ясно — откуда в "Звездном пути" магия? В тех же сокращенных правилах **LoTR RPG**, что мы получаем с комплектом

LoTR AG, у единственного мага Гэндальфа в арсенал "волшебных примочек" входят: одна слабенькое боевое заклинание (раз в бой), способность подсвечивать и гасить свой посох (неограниченное использование) и экзотическое умение разрушать своим посохом мост Козод-Дума (один раз за все приключение, т.к. после длительных тренировок Гэндальф в Мории остался единственным мостом). Все. Плюс неясное примечание о том, что Гэндальф кастует и другие заклинания. Не хочу быть магом.



"Я не желаю идти в Морию!.." (Леголас)



В качестве резюме: перед нами — замечательная "кинематичная" игра, не требующая многочисленных бросков различного вида игровых костей, утомительных подсчетов и продолжительных свериваний с таблицами и справочными пособиями. Ровно как и бесконечных споров с ведущим. Отдельно можно отметить высокий уровень иллюстраций, взятых непосредственно из фильма, и превосходную карту

Средиземья — настоящий подарок любому поклоннику творчества Толкина. С другой стороны, гид по Средиземью нефункционален: информации для организации ролевых игр недостаточно, а для фаната этот буклет жалкая поделка. Отсутствуют подробные карты Мории, однако, по заверениям авторов, в грядущем специальном Морийском дополнении к **LoTR RPG** нас ждут более подробные карты гномских подземелий. Как небольшой, но приятный бонус, можно упомянуть о возможности для желающих продолжить приключения и уже за пределами Мории. Впрочем, до Ородруина дойти не удастся.

"Через копи Мории" — отличный вариант РПГ для новичков. Или для ветеранов, желающих показать своим несведущим друзьям, что же это такое: ролевая игра. ■

Для заинтересовавшихся: купить и поиграть в **Lord of the Rings RPG** или же взять ее в прокат можно в клубе интеллектуальных игр "Лабиринт" (www.rolemaster.ru/lobyrinth/)

Что в ларце? Уж не Кольцо ли?

Содержимое коробки

1. Welcome to Middle Earth — краткий путеводитель по Средиземью (24 стр.)
2. Through the Mines of Moria, пособие для ведущего (32 стр.)
3. Краткий курс правил (Fast-play Rules)
4. 9 листов персонажей (Хранители)
5. Два плаката А3 с общей картой Средиземья и тактическими картами Морийских чертогов.
6. Набор картонных фишек с изображениями героев и их противников
7. Листовка: что такое ролевые игры и как в них играть.



ИГРОВЫЕ КЛУБЫ

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ И КЛУБНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Компьютерные игры изначально зародились как "развлечение на одного" — чтобы поиграть, человеку не требовалось ничего иного, кроме компьютера. Мультиплеер, предполагающий игру против живого оппонента, добавился значительно позже. И лишь в исключительных случаях (например, в Counter-Strike) он является первичным по отношению к сингловому режиму или даже полностью заменяет его. А во внекомпьютерных играх — все наоборот. Как правило, для того, чтобы играть в какую бы то ни было настольную игру, требуется несколько участников.

Компьютер покупается в магазине или любом другом месте, где бумажные эквиваленты своей (или папиной, у кого как) трудовой активности можно обменять на кучу железа и микросхем. А где раздобывать единомышленников и соратников для настольной игры?

Ну — неизменно обнаруживаются друзья-приятели, чьи сердца горят желанием (вероятно, вы и зажигали) поучаствовать в D&D-шном мадуле, сыграть партию пятьдесят в Magic: The Gathering, разложить на столе армии Warhammer. Но друзья-приятели не всегда присутствуют в надлежащем количестве и ассортименте и не всегда готовы уделить вам все свое свободное время (возможно, оно им дорого как память). Да и просто хочется пообщаться с кем-нибудь еще, увидеть, так сказать, мир, не ограниченный тягостной узнаваемостью привычных милых приятельских физиономий.

И тогда, озарившись надеждой и расправив крылья предчувствия непознанного, можно отправиться в клуб, где и поискать себе соратников по настольно-игровому развлечению. Выйти в свет, так сказать. Показаться в люди, иначе произносятся. Вы поняли, короче говоря.

Вообще, можно назвать много причин, почему народ тянется в клубы. Одну мы уже назвали. Присвоим ей порядковый номер "во-первых".

Теперь — во-вторых, да? Почему бы и нет — отлично во-вторых! — в клубе есть место, где можно поиграть. Наиболее осмысленные места (квартиры и лесные/парковые полянки) не всегда доступны. Первые из-за родителей, вредных соседей и прочих препятствующих факторов, а вторые — из-за переменчивых погодных условий.

В-третьих, клубы обычно занимаются продажей всякого рода игрового хозяйства, и оказавшись в клубе, можно заодно и заторить ся.

Но не все так просто с клубами настольных игр. Фишка в том, что игры-то все разные, а потому и обстановка в каждом клубе особенная. Аналогичная ситуация наблюдается и в компьютерно-игровых клубах, но там это не столь ярко выражено.

Сегодня мы наконец-то решили расставить точки над всеми буквами алфавита и рассказать, какие клубы для настольных игр существуют и что они собою представляют.

Люди, которые играют в игры

Основной контингент посетителей клубов составляют студенты и старшеклассники, для которых настольные игры являются или любимым хобби, или неплохой альтернативой компьютерным клубам.



Традиционно считалось, что настольные игры рассчитаны на семейный круг. И только в последние пару лет стереотипом настал конец, и клубно-молодежное движение набрало обороты. Произошло это из-за того, что многие современные настольные игры намеренно ориентированы на турнирную игру (например Magic: The Gathering). В них, конечно, можно играть и дома с друзьями, но домашняя игра очень сильно отличается от турнирной. Дома играют в первую очередь для того, чтобы развлечься и получить удовольствие. На турнире — еще и ради выигрыша, победы и самоутверждения. В некоторые игры вообще очень тяжело играть дома — необходимы специальные столешницы или другое оборудование, потратиться на которое может не всякий начинающий полководец или маг (самый яркий пример — военно-тактические игры, такие как Warhammer).

Чаще всего клубы настольных игр работают с каким-нибудь одним игровым направлением. На сегодняшний день преобладающее большинство клубов занимается продвижением коллекционно-карточных игр, есть много клубов по военно-тактическим, и практически отсутствуют клубы для ролевых игр. Все существующие клубы можно условно разделить на три больших категории: "столы при магазине", "игровые клубы" и "клубы единомышленников".

Столы при магазине

Продвигать настольные игры — не картошкой торговать. Необходимо не только грамотно продать товар, но и сделать так, чтобы покупатели пришли в магазин еще раз. А потому "продавцы игрушек" в первую очередь озабочены тем, чтобы посетителям было где поиграть в свежеприобретенную настолку. По этой причине фирмы, занимающиеся распространением игровой продукции, зачастую открывают собственные игровые клубы, убивая тем самым двух зайцев: клуб при магазине является



одновременно и торговой точкой, и игровым пространством.

Наиболее яркий пример — клубы компании *"Саргона"*, основного "продавца" карточных игр. Помимо реализации карт и атрибутов для игры, там регулярно проводятся турниры, презентации новых сетов, чемпионаты города и т.д.

Основное достоинство таких "клубов-магазинов" в том, что в них всегда можно купить полный ассортимент продукции (питерский филиал компании, кстати, является одновременно офисом, складом и клубом). Однако, как правило, кроме "основного товара", подобные клубы ничего не продвигают, а потому спектр услуг, оказываемых ими, ограничен. Искредка можно встретить холлодильник с газировкой и камеры хранения. Чаще всего такие клубы расположены в спальных районах, в небольших полуподвальных помещениях, иногда для них арендуются временные помещения в школах или домах творчества.

Клуб ради клуба

В последнее время встречаются клубы, основная задача которых — не продать товар, а предоставить игрокам возможность комфортно провести время за любимой игрой. Чаще всего такие заведения имеют узкую тематическую направленность: только военно-тактические или только карточные игры. Разумеется, при таких клубах тоже могут быть магазины, однако акцент делается именно на организацию игрового пространства.

Характерной особенностью подобных клубов является наличие специальных сотрудников — игровых администраторов, которые могут научить играть "с нуля" или объяснить тонкости правил, а также проконсультировать при покупке. Чаще всего именно от личности администратора зависит, будет ли клуб пользоваться популярностью и насколько уютно будет в нем посетителям.

В отличие от "клубов-магазинов", игровые клубы обычно располагаются в хороших районах и занимают значительное по площади помещение — их основная задача в том, чтобы посетитель остался доволен, а потому и требований к ним обычно предъявляется больше. Обычно в подобных клубах оказыва-

ется широкий спектр сопутствующих услуг — от организации турниров и проведения обучающих мероприятий до горячей кухни и продажи пива. Иногда можно даже встретить компьютерный зал для любителей виртуальной крови.

Клуб

Единомысленников

Бывает так: играет компания в любимую игру. Играют, собираясь по домам, постепенно расширяя приятельский круг, привлекая новых знакомых. Через некоторое время, когда собираться дома, в общежитии или гараже уже невозможно из-за тесноты, для традиционных игровых посиделок снимается помещение. Это может быть зал ресторана или фойе дома культуры, подвал или комната в ЖЭКе. Для таких клубов характерна закрытость (попасть можно только по рекомендации знакомых) и крайне дружеская атмосфера. Иногда подобные заведения перерождаются в "профессиональные", но чаще случается так, что основной костяк единомысленников распадается, люди теряют интерес к игре и клуб закрывается.

Описанная ситуация очень характерна для периферийных городов: многие ныне существующие клубы карточных игр начинались именно с инициативы нескольких игроков.



На сегодняшний день большинство существующих заведений относятся именно к категории "столы при магазине". Отсюда подавляющее число "карточных" клубов и почти полное отсутствие клубов для ролевиков. Несмотря на это, можно только порадоваться тому, что клубы есть, их количество растет, а востребованность в них постоянно повышается. И может быть, через некоторое время клубы настольных игр станут таким же привычным явлением, как компьютерные клубы и интернет-кафе. По крайней мере, существующие сегодня клубы настольных игр не всегда справляются с наплывом посетителей. ■

Фотографии, использованные в статье, сделаны в клубах *"MagicLand"* (Киев), *"Саргона"* (Санкт-Петербург) и *"Лабиринт"* (Москва).



Клубы карточных игр

"Портал". На данный момент — самый большой клуб карточных игр в Москве. Подвальное помещение в центре города, большой (на 150 мест) и малый (на 8-10 мест) игровые залы. Регулярное проведение турниров по MTG и Pokemon.

"Одиссея". Старейший клуб Москвы. В недавнем прошлом в клубе проводились обучающие ролевые игры, однако на сегодняшний день остались только карты — MTG, Legend of the Five Rings и т.д.

"Саргона". Единственный клуб на весь город, который занимается настольными играми. Акцент делается на MTG. Для проведения турниров в выходные дни снимается помещение столовой в соседней школе. Самое стильное и, пожалуй, самое уютное из всех саргоновских заведений. По выходным здесь начали собираться и поклонники Warhammer.

"MagicLand". На данный момент — лучший клуб для игры в MTG, ставший культовым и в среде российских игроков. Огромное двухэтажное помещение (бывшее здание детского сада), собственная клубная система, регулярное проведение престижных турниров, на которые съезжаются игроки из стран СНГ.

"Легенда". Очередной саргоновский клуб, единственный на территории Украины. Помимо MTG, есть возможность поиграть в ролевые игры.

Во многих городах функционируют клубы, посвященные Magic The Gathering. В таких клубах проводятся турниры, региональные чемпионаты, премьеры новых сетов и т.д. К сожалению, практически все подобные клубы, кроме MTG, ничем не занимаются.

Клубы военно-тактических игр

"BoltFire". Отрода для игроков в Mordheim и Warhammer 40k. Игровые столы с приличным террейном. Есть тематический магазин, возможно составление индивидуального заказа (со 100% предоплатой). Помимо всего, рядом есть компьютерный зал.

"Алегрис". Клуб при складе одноименной компании, торгующей военно-тактическими играми. Находится в подвале и располагает столами с ландшафтами, где можно поиграть в Warhammer 40k и другие военно-тактические игры. Дешево и сердито.

"Эпоха Битв". Клуб, созданный пластмассовой фабрикой "Звезда" для продвижения собственной игровой системы.

Универсальные клубы

"Страна Мечты". Некогда популярное место сбора любителей карточного и военно-тактического BattleTech привлекало также поклонников Warhammer и даже ролевиков. К сожалению, дешевый бар со спиртным и лояльность охраны привели к тому, что серьезные игроки стали избегать клуба, считая его пританом.

"Лабиринт". Совсем молодой клуб с серьезными заявками. Замышлялся как клуб для ролевых игр, но быстро перерос данный статус из-за большой площади помещения. Помимо традиционных карточных и военно-тактических игр, организована аренда настольно-печатных игр, а также проводятся обучающие мероприятия по всем игровым направлениям. При клубе работают кафе и магазин игр.

Искусство Волшебства

ИЛИ О ПОЛЬЗЕ НЕУМЕНИЯ КОЛДОВАТЬ

Магия — величайшее искусство Европы Мифической. Но на что были бы способны колдуны, если бы рядом не находились те, кто выполняет свои скромные функции в тени маistroв волшебства? Как прожить магом без верных слуг и друзей, далеких от мистицизма, но разбирающихся в суровой правде жизни?

Как вы уже знаете, в "Искусстве Волшебства" все персонажи делятся на три типа: маги, спутники и челядь. Не-маги, как может показаться на первый взгляд, меньше влияют на происходящие события, чем волшебники. Однако иногда именно они могут оказаться наиболее ценными членами партии.

Как создать полезного спутника или челядина, я сегодня и расскажу.

Соль земли — челядины

Челядины — это первый тип персонажей, которых волшебник может взять с собой в приключение. Когда создается новая коллегия, там тут же появляются эти незаметные, но такие незаменимые люди.

Челядин обычно происходит из крестьян или ремесленников, то есть принадлежит к низшему социальному слою. Он может обладать одной из следующих специальностей: *попрошайка, повар, бовец, развед-*

чик, часовая, слуга, телохранитель, конюх и десятник. Каждая специальность определяет, какие способности будут доступны персонажу и какие добродетели и пороки ему стоит брать. Правильный выбор позволит создать гармонично развитого, "живого" героя. Подумайте, зачем *повару* учиться фехтовать вместо того, чтобы совершенствоваться в стряпне на кухне?

Особенность челядина в том, что он создает неповторимую атмосферу средневекового общества. Тому персонажу не нужны высокие характеристики, ему гораздо важнее понимать, как ему добиться целей своей нелегкой жизни. Знающий свое место челядин способен не только облегчить и обезопасить приключения партии, но и помочь ей выбраться из безвыходных ситуаций.

Челядин стеснен в выборе пороков и добродетелей, однако и под него можно подобрать интересную комбинацию. Например, бойца можно сделать ветераном, в результате чего у него появится лишних 7 пунктов опыта, которые затрачиваются на его боевые способности. А в качестве порока он записывается в разбойники, тем самым приобретая несколько лишних очков к способностям и не получая при этом особых неудобств. В средние века воинская служба давала полную амнистию, и,



объяснив мастеру, что ваш персонаж сначала был разбойником, а потом пошел в армию, вы можете не получить штрафа за порок *Рядовой Разбойник*.

Высшее сословие — спутники

В отличие от челядина, спутник занимает более высокую ступень в социальной системе. И если челядин странствует с магом в основном потому, что маг его одевает, кормит и снабжает деньгами, спутники могут и сами решать, чем заняться и с кем делить тяготы жизни.

Спутник может быть *зажиточным крестьянином, купцом, рыцарем, вором, трубадуром...* То есть кем угодно. По сложности образа персонажа спутник может поспорить даже с магом. Ему изначально предоставлен очень богатый список добродетелей, пороков и способностей. Существует огромное количество стереотипов для создания спутников, и я выделю лишь основные.

1. Воин. В эту категорию входят странствующие рыцари, начальники стражи, главари разбойников. Для бойца основные характеристики — это *Сила, Выносливость, Ловкость и Проворство*. Именно они обеспечивают ему высокие параметры в сражении. Основными способностями являются боевые умения и физические навыки. При этом, если ваш спутник — дворянин, он вряд ли обойдется без начальных познаний в этике, геральдике и основных науках. И конечно, основными добродетелями будут *Ветеран* и *Качественное вооружение*.





на его *Скрытность* и *Ловкость*, для охотника или следопыта — на *Знакомство с местностью*, связи с нечистой и знания о живой природе. Потом же аналогиям подбираются параметры и для персонажей с иными биографиями.

Финальные штрихи к портрету

Итак, ваш герой родился и возмужал. Он многое умеет и знает, но без необходимого снаряжения ему не выжить в негостеприимном и жестоком средневековье. Воин, какой бы сильный он ни был, не выживет в ледяной пустыне без теплой одежды, вор не сможет вскоробаться по отвесной стене с пустыми руками, а купец в девятнадцатом поколении не впечатлит клиента, если будет щеголять в лохмотьях.

Наконец, необходимо определиться с внешним видом персонажа. Во что он будет одеваться, какого цвета у него будут глаза, волосы, кожа? Будет ли он хвостат перед слабым полом своими украшениями или татуировками? Будет он городским жителем, или его домом станет дорога?

Отправляясь в долгое путешествие, персонаж должен позаботиться о том, чтобы у него имелись вещевой и спальный мешки, кремь, огниво, запас одежды и пищи, моток веревки, нож или кинжал (причем совсем не для боя), походный топорик (дров нарубить). Подумайте, наверняка вам что-то еще понадобится в странствиях.

В дорогу!

И вот наконец он готов, ваш единственный и неповторимый челядин или спутник. Теперь осталось лишь взять в руки карандаш, дайс и отправиться навстречу новым приключениям. И вы увидите, что зачастую историю делают те, на кого сперва не обращали внимания. ■

2. **Клирик.** Служители церкви — это монахи, священники, отшельники и просто проповедники (кстати, сюда же относятся и шаманы). Для этой категории основными характеристиками являются *Интеллект*, *Обаяние* и *Контактность*. Не забывайте, что в те времена священники были не только духовными наставниками, но и хранителями знаний. Поэтому основной упор необходимо сделать на интеллектуальное развитие персонажа. *Диспут*, *Лекторское мастерство*, *Письмо*, *Свободные искусства* и *Теология* — вот на что надо обратить внимание. Священнику не стоит уделять время развитию боевых навыков, добы не показаться смелым своей пастве. Ваша сила — в Слове Божьем, а не в стали клинка. Именно на это надо обратить внимание при выборе добродетелей и пороков.

3. **Путешественник.** К этой категории отнесем тех, кто не подпадает под первые две. Это воры, купцы, трубадуры, следопыты и охотники. Это те, кто своими способностями балансирует силы партии и не дает ей быть развитой однобоко, а потому слобой. Вот здесь ваша фантазия может развернуться на полную катушку. Сначала решите, что для вашего персонажа главное: красиво говорить, метко стрелять или незаметно обгладать чужие кошелек. От этого и будет зависеть путь создания и развития героя. Определитесь с добродетелями и пороками. Для купца основной упор делается на его репутацию (*Общественные связи*, *Знатный род* и *Добрая известность*), для вора —



В следующих номерах "Игромании" мы продолжим периодически публиковать рекомендации по "Искусству Волшебства".

"Искусство Волшебства" продается в игровых клубах, крупных книжных магазинах и через наш журнал. Научиться играть и найти единомышленников можно в московском клубе "Лабиринт" (www.rolemaster.ru/labyrinth).

ОСНОВЫ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА В Magic: The Gathering СТАНДАРТ ПОСЛЕ ТОРМЕНТА

Обзор складывающегося формата Тип 2

Ту, чего мы так долго ждали и боялись, свершилось! С первого марта *Torment* стал легальным для участия в constructed турнирах. А значит, и в Тип 2. На следующие 4 месяца, до выхода сета *Judgment*, мы будем жить и бороться за победу в метагеймовой среде, обусловленной картами и блоками *Invasion*, *Planeshift*, *Apocalypse*, базовой редакции (7th Edition) и блока *Odyssey* (*Odyssey* и *Torment*). Далее я попробую



Казалось бы, все уже найдено и придумано. Но в Магии никогда не бывает остановок, Магия — это постоянные изменения! На прошедших Региональных чемпионатах России мы могли увидеть разнообразнейшие колоды, мало похожие на прежние решения. Вспомним, какие деки к этому моменту были наиболее распространены (или Tier one decks). В их число входили *Psychatog*, *Rocket Shoes* (она же — R/G) и *Terract*. Еще пять-шесть деков остались во втором звене (Tier two decks). Это были *Snake-Tongue* (вплоть до пятицветного), *U/G-tempo*, *No-Mor* (*Angel-Go*), *Monger-Go* и *WUR*. Помните, что деление на Tier one, Tier two и так далее говорит не о силе колод, а о частоте их появления на турнирах. Колоды, вышедшие в четвертьфинал Региональных чемпионатов, обычно поровну распределялись между первой и второй группами.

Надеюсь, что дальнейшее развитие событий будет не менее интересным (и напоминаю, что декленты колод старого Типа вы можете найти на компактe).

Новые времена

Теперь мы можем подумать о будущих ключевых датах, к которым будут привязаны новые повороты метагейма и дизайна в Тип 2. Вначале по всему миру пройдут Нацио-



сделать предположить (сами понимаете — никто ничего наверняка знать не может), каким станет новый метагейм. Какие изменения в нем произойдут, какие колоды сформируются и так далее.



Уроки истории

Начнем с воспоминаний о том, как выглядел Тип 2 перед появлением Торmenta. Впервые действующие в нем колоды можно было пронаблюдать на *Magic Invitational* — но, поскольку турнир был скорее развлечением, чем серьезным событием, то он дал только общее представление. Его результат несколько оформленных идей (*Finkula*, *Rocket Shoes*, *Squirrel-Prison*), но нет доминирующей колоды, например, такой, как *Огни* (колода на *Fires of Yavimaya*) в канце 2000 года.

Вслед за ним прошли *States Championships*, где разброс представленных колод был значительно шире, а подход игроков — гораздо монументальней. Там появились такие деки, как *Snake-Tongue*, *Counter Burn*, *Infest on Upheaval* и *WUR*. Доминирующей колоды снова не было. Потом пара месяцев турниров в *Extended* отвлекла всех от Типа 2.

И вот — случились *Masters*! На этом турнире были представлены творения всех ведущих игроков и дизайнерских команд Магии. И больше половины пришлось к неортодоксальному решению: черносиний контроль, построенный вокруг *Psychatog*. Надо отметить, что эта колода до *Masters* не была представлена вообще ни на одном турнире.



том формат уйдет на откуп локальным турнирам. Затем пройдут Чемпионат Европы, Чемпионат Канады, APAC Championship (Азия) и Чемпионат Америки (конец мая-июня), что и будет окончанием развития формата. Чемпионат Мира уже пройдет с участием *Judgment*.

Что день грядущий нам готовит?

Как всегда, новый Тип 2 будет состоять из старых деков, улучшенных новыми картами, и

Безумная Compulsion



Карта *Compulsion* прямо создана для использования новой механики *madness*. Допустим, активирована способность этого enchantment (1U, discard a card from your hand, draw a card), мы можем выбрать в качестве сбрасываемой карты *Obsessive Search*, затем сыграть *madness* (*madness U*) последнего и получить всего за 1UU прокрутку библиотеки на две карты, одна из которых досталась нам бесплатно.

От старого к новому

На протяжении всей истории Магии *Wizards of the Coast* часто выпускают на основе какого-либо старого хита новую карту со слегка измененным текстом. Обычно новая карта оказывается нежизнеспособной. *Torment* в этом отношении преподнес нам несколько сюрпризов. *Compulsion*, *Fiery Temper* и *Chainer's Edict* очень похожи на *Trade Routs*, *Lightning Bolt* и *Diabolic Edict* соответственно. Но возможно, что в новом Типе 2 они окажутся лучше, чем оригиналы. Подумайте над этим.

Слово о U/G-tempo

Замечательная история появления такой деки, как *U/G-tempo*. По своей сути, это агро-контроль, ориентированный на новую механику из *Odyssey* — threshold. Долгое время деку никто не воспринимал всерьез, хотя многие и писали статьи о ее потенциальной силе и возможных дизайнах. Но затем в *Extended* появилась новая доминирующая колода — *Miracle-Gro*, и ее потомок — *Super-Gro* (со включением белого цвета ради *Mystic Enforcer*). Ключевые существа этих колод — *Werebear*, *Quirion Dryad*, *Wild Mongrel*, *Maddling Mage*, *Mystic Enforcer* и *Merfolk Looter* — все входят в текущий Тип 2. Провода, для полноты картины не хватает *Daze*, *Gush*, *Force of Will* и *Winter Orb*, но и без них колода вполне способна на победу.

тех колод, на которые раньше карт не хватало. Проще всего разобрать старые деки с точки зрения того, кому что против кого дали в Торменте

Сначала о первом звене

Psychatag получил Compulsion, Circular Logic, Obsessive Search и Chainer's Edict. На первый взгляд — ужасно! Есть только одна надежда — вдруг все это в деку не влезет?

Rocket Shoes (R/G), прозванный в народе Тапочками, приобрел массу неплохо сочетающихся с Wild Mongrel карт навроде Fier

Монолитный черный

С момента выхода полного спойлера *Torment* многие занимались разработкой монолитных черных дек для грядущего Типа 2. Почти все они содержали такие карты, как Mutilate и Cabal Coffers, что настроивало на контрольный стиль старой доброй Negro. А известный своими статьями о магии Нейт Хейсс предложил играть агрессивно и собрать вот такую деку: 4 Nantuko Shade, 4 Milk n, 4 Faceless Butcher, 4 Phyrexian Scula, 2 Laquatus's Champion, 4 Chainer's Edict, 3 Reckless Spite, 4 Corrupt, 4 Duress, 2 Phyrexian Arena, 25 Swamp. Время покажет, кто из них был прав

Ведущие колоды Типа 2

Сначала назовем R/G, она же — Rocket Shoes, она же — Тапочки, и она же — Коза. Агрессивная красно-зеленая колода. При массе вариантов дизайна неизменными остаются стартовая акселерация (Llanowar Elves, Birds of Paradise), атакующие существа (Call of the Herd, Wild Mongrel, Flametongue Kavv), директный вред (Urza's Rage, Fire/Ice). В дальнейшем идут расхождения от убийц синих контролей — Blurred Mongoose и Yavimaya Barbarian до более тяжелых Beast Attack, Jade Leech и даже Rith, the Awakener. Иногда еще используют Reckless Charge. Такая дека способна снять к четвертому-пятому ходу половину жизни противника, а после — дождь

Вторая популярная дека — Psychatag. Черно-синий контроль, построенный вокруг одноименного существа. При массе разнообразных вариантов почти во всех присутствуют каунтеры (Counterspell, Undermine, Syncopate), способы прокутки (Fact or Fiction, Cephalic Coliseum, Peek), возврат существ (Repulse, Aether Burst, Recoil) и сам Psychatag

Третьей сильной деккой является Terract. Комбинационная колода, построенная вокруг карт Terravore и Balancing Act. Всегда содержит поддержку комбы (Fact or Fiction, Orim's Chant, Fire/Ice), альтернативу ей (Obliterate, Nimble Mongoose) и массу земель из Invasion, дающих за свое жертвовање две маны соседних цветов

Таким образом, мы получаем на верхних строках таблицы вечный расклад из детской игры "камень-ножницы-бумага" — комба-битдаун-контроль. Массу вариантов этих колод вы можете найти на компакт-

Temper или Arrogant Wurm, а также забавный Insist, хмурый Grim Lavamancer и, возможно, Seton's Scout

Зато против R/G и других агрессивных дек вышел Mutilate. К сильным изменениям это не приведет, но учесть их придется. Terract встретили картами персональной ненависти — Chainer's Edict и Morningtide (обе карты хороши также и против Psychatag)

Второе (но не слабое) звено тоже не обижено.

U/G-tempo — получил весь madness из зеленого и синего цветов. Go-mar и Monger-Go разжились Chainer's Edict и Laquatus Champion. WUR и Snake-Tongue готовы поджарить вас с помощью Fier Temper, Pyromania и Grim Lavamancer. Плюс во все пять дек очень хорошо ложится Compulsion

Теперь — что касается появления новых или возвращения хорошо забытых старых дек. Не думаю, что в ближайшее время мы встретим одноцветные колоды, даже черные. Похоже, их время еще не пришло. Однако такие карты, как Nantuko Shade, Mutilate и разноцветные земли из Тормента, прямо-таки напрашиваются в черную двучетку!

Появление все того же Compulsion в сочетании с новой механикой madness дает надежду на возрожденный Counter-Burn. Давно отложенный на полку Machine Head ждет своего часа. Ambassador Laquatus в сочетании с Milestone уже целится в ваши библиотеки. Зато однозначно плохой идеей будет попытка использовать discard или land destruction стратегии. И никто еще не отменял пятицветного Domain или Squirrel-Prison, но — неизвестно, будут ли они представлены на последующих чемпионатах

Почем опиум для людей?

Теперь, когда предположения о будущем Типа сделаны, перейдем к еще более нестабильному вопросу — какими картами запастись

Самыми дорогими картами из *Odyssey* были Call of the Herd и Shadowmage Infiltrator. Думаю, что теперь маг (Infiltrator) будет не так распространен, как тот же Mystic Enforcer. Зато Зов Стада (Call of the Herd) ничуть не потеряет в популярности

Вышедшие в *Torment* Grim Lavamancer и Nantuko Shade наверняка найдут себе место во многих деках. Так что не спешите с ними расставаться. В меньшей степени это касается Ambassador Laquatus и Mutilate. Пусть эти карты потенциально сильны, но под них нужна специфическая колода

Laquatus Champion прекрасно заменяет собой Spiritmonger-а в черных деках, не содержащих зеленого цвета. К тому же он справляется с Worship

Самой интересной картой мне кажется Nostalgic Dreams. Пока я не вижу деки, кроме Domain, в которой она бы пригодилась, но, возможно, все еще впереди. Да, и самое главное! Не забудьте набрать себе комплекты всех достойных common и uncommon, чтобы не платить потом по 100 рублей за каждый Fact or Fiction

Подведение итогов

В заключение хотелось бы отметить, что за последний год Тип 2 формат сильно изменился в лучшую сторону. В нем появилось место для настоящего творчества. Уверен, что формат принесет нам еще много сюрпризов

Удачи всем тем, кто сумел отобраться на свои Национальные Чемпионаты! И приятного просмотра тем, кто не стал этого делать. ■

Простота — залог успеха?

В то время как большинство изучало возможности для новых контролей и комбо-колод, известный любитель constructed Джаррад Брайт предлагает простые и незамысловатые формы агрессии

Вариант Junk: 4 Llanowar Elves, 4 Thornscape Familiar, 4 Wild Mongrel, 3 Spellbane Centaur, 3 Mystic Enforcer, 4 Flametongue Kavv, 4 Call of the Herd, 4 Insist, 4 Urza's Rage, 4 Armadillo Cloak, 1 Mossfire Valley, 2 Sungrass Prairie, 2 City of Brass, 4 Karplusan Forest, 3 Brushland, 3 Battlefield Forge, 5 Forest, 2 Mountain

И вариант Sligh: 4 Mogg Sentry, 4 Grim Lavamancer, 4 Goblin Rader, 2 Firebrand Ranger, 4 Skzzik, 4 Son of Seizure, 2 Firebolt, 4 Volcanic Hammer, 4 Fier Temper, 3 Violent Eruption, 3 Urza's Rage, 18 Mountain, 4 Battlefield Forge

Как показывает практика, самые простые решения зачастую бывают и самыми эффективными

Колоды второго звена

Snake-Tongue у кого-то появилась дикая идея — почему бы не положить четыре из шести лучших карт в текущем Типе 2 в одну деку? И взяли 4 Call of the Herd, 4 Flametongue Kavv, 4 Mystic Snake, 4 Fact or Fiction. Так появился красно-синий-зеленый вариант. А потом кто-то подумал (это был Франк Кану), что где четыре, там и шесть. И доложил туда же Mystic Enforcer и Shadowmage Infiltrator. Так появился пятицветный вариант

U/G-tempo появилась из идеи быстро набрать семь карт на кладбище и получить за одну ману существо 3/3 и за две — 4/4. Три ведущих элемента деки — дешевые существа, прокутка деки и каунтеры

No-Mag появился из IBC-колоды Go-Mar. Это черно-синий-белый (дроморский цвет) контроль с большим количеством каунтеров, добывающий с помощью Dromar, the Banisher либо Desolation Angel

Monger-Go — это еще один контроль, но это раз в синем-зелено-черном сочетании. Большое количество контры, Pernicious Deed и Spiritmonger делают свое черное дело

WUR — это, как видно из названия, бело-синий-красная дека, также вышедшая из IBC-формата. Есть разные ее варианты — от контролей до чистых агрессий. В агро-варианте играют Meddling Mage, Galina's Knight, Lightning Angel, Flametongue Kavv плюс много директного вреда. В случае контроля это, естественно, каунтерспеллы, Rakavolver и Goblin Trenches в качестве финишеров

Деклисты этих и многих других колод также присутствуют на компакт-диске



Федор Чешко
Иллюстрации — М. Аршакин

Ш о б р о — п о ж а л о в а т ь — в —

НЕАНДЕРТАЛЬ

фантастический рассказ

Затевавшаяся с вечера нудная морось не дотянула и до утра — вопреки метеопрогнозам, сулившим ей два-три дня безраздельного господства над городом. И теперь в доисторическую синеву там, наверху, дотавили последние сугробчики облаков. Да, ясным выдалось утро, светлым, безумным даже как назло. Но менять тщательно, по секундам высчитанные планы было уже поздно.

Спускаясь по замызганному крыльцу, Старший брезгливо оглядел тесный дворик, неприглядные тылы ветхих малозащек. Вроде бы вчера эта очередная дыра не казалась аж такой гадкой. Наверное, оттого, что вчера было пасмурно, тоскливо, промозгло. А нынче

Недельные залежи гнилого мусора вокруг переполненных контейнеров, облупленные, размазанные похабщиной грязносерые стены — как дико все это выглядит при свете, в радостной яркости которого есть что-то от спянявой улыбки потомственно-го кретина.

Небрежно покачивая увесистым сейф-кейсом, Старший двинулся к ведущей на улицу подворотне. Рывшаяся в мусоре обрванная старуха оглянулась на чавкающие шаги по мокрому, подернутому грязью асфальту, да так и замерла, сверхъестественно выпучив глаза.

"Узнала", — не без удовлетворения подумал Старший.

Что ж, на это и был расчет — чтоб каждый, от бомжа до премьера, с первого же мимолетного взгляда. Допотопная шляпа с вислыми полями, фиолетовая хламида — полуплащ, полуряса. А ведь поначалу братья-соратники кривились, отсоветовали пробавляться — дескать, слишком броско, нелепо, вожделю и наставнику нельзя казаться смешным. Ничего, смешным это одеяние быстро перестало казаться. Даже подражатели были объявились — немного, правда, и ненадолго: особому клану Братства вменено было неприкосновенность личности Старшего в самом широком смысле.

Два парня в черном, курившие на скамейке у соседнего подъезда, встали и тоже неторопливо двинулись к подворотне, где-то за спиной проскрипела-хлопнула дверь, послышались догоняющие шаги и бормотание: "Третий, я первый. ОН вышел. Всем приготовиться".

А из подворотенной темноты уже плавно выдаивалась навстречу широкая автомобильная корма. Сегодня прислали синюю "Волгу". Не самой новой модели и в меру обшарпанную. Неброскую. Но, как всегда, с тонированными стеклами. Порядок.

Один из подошедших парней распахнул заднюю дверцу и услужливо потянулся к сейф-кейсу — принять. Что за черт? Новенький, что ли?

Чуть отстранившись и нарочито заламывая бровь, Старший оглянулся на подоспевшего главу особистов. Тот, продолжая бормотать что-то в коммуникатор, раздраженным жестом отогнал дурака-подчиненного от машины. Уже садясь в "Волгу", Старший услышал, как второй охранник внушает пострадавшему напарнику: "Тебе ж, козлу, говорили: никогда не смей трогать..."

Машина вывернула из подворотни и пошла петлять ухобидами улицами бывшего заводского поселка, тихо плесневеющего в ожидании скорого сноса. Следом, как на буксире, мотался "УАЗ-Ермак" (естественно, в меру обшарпанный, неброский и с тони-

рованными стеклами), впереди мелькала спина мотоциклиста — в общем, все как всегда. И как всегда же, было неуютно в салоне, неведь кем обустроенном по неведь чьему своему вкусу. Ничего. Когда-нибудь, Бог даст, все опять сложится как у людей: и солидное дорогое авто — из дня в день одно и то же, собственное, свое, и престижный офис (а то и дворец); и отпадет нужда каждый вечер забиваться в новую крысиную нору.

Ладно, на мечты сейчас времени нет.

Он перехватил выжидательный взгляд сидящего рядом секретаря и вздохнул.

— Ну, приступим к утреннему обряду. Что пресса?

— Большой резонанс в связи с позавчерашней акцией, — торопливо заговорил секретарь. — Отреагировали даже такие монстры, как "Нью-Йорк Таймс" и "Трибьюн". Как ни странно, общий тон скорей заинтересованный, чем осуждающий. "Вашингтон пост" даже утверждает, что Братство — реакция потерявших терпение "здоровых сил общества" на вопиющую неспособность правительства навести должный порядок в сфере компьютерного бизнеса.

"Как ни странно". Наивен ты, братец, просто до неприличия. Уж там-то есть кому позаботиться о правильном тоне.

А секретарь продолжал:

— У наших, как всегда, полный раздрой. От "Все на защиту достижений цивилизации!" (это, конечно, "Империя ПК") до "Не дадим фиолетовому пугалу взмыть на гребне волны святого пролетарского гнева!" (это, конечно, "Баррикада"). Но издания пословичнее, особенно из оппозиционных, подлаживаются под зарубежье. И очень много про вас, брат Старший. Общий лейтмотив — человек без прошлого.

Конечно же, без прошлого, дурачок. Четыре пластических операции, коррекция тембра голоса. Даже отпечатки пальцев изменены, хоть всякие умники и пишут в умничьих своих книжках, будто бы такое невозможно. Знал бы ты, чего мне стоило это "без прошлого".

Старший внезапно поймал себя на том, что бережно, как нечто живое, оглаживает лежащий у него на коленях сейф-кейс.

"...называют нас луддитами двадцать первого века? Ложь! Мы не жалкая кучка мракобесов, одуревших от ужаса перед плодами прогресса! Мы — голос разгневанного народа, который по праву зовется гласом Божиим! Мы не против прогресса! Мы не против компьютеров, которые управляют технологическими процессами и транспортом! Мы не против компьютеров, которые рассчитывают, диагностируют, просто хранят полезную информацию! Но мы категорически против того преступного обольщения, которое называют компьютерными играми! Которое отвлекает нашу молодежь от учебы и созидательного труда на благо..."

С усилителями все-таки перестарались. От гневных выкриков Старшего натужно вибрировала фанерная разборная трибуна, стоящие в первых рядах пригнали головы, как под обстрелом, и даже там, за спинами толпы — за двойной милицейской шеренгой, казалось, вздрагивала украшенная роскошным зеркальным фасадом синесолнечная высота.

— с тупым выражением лица и пустыми глазами стоит перед закрытой самой обычной дверью, нетерпеливо дергая в воздухе оттапыренным пальцем. Его спрашивают: что ты делаешь? Ответ: до вот, до влю "elief", до влю, а она почему-то не открывается.. Что? Кому-то смешно? Конечно же, не смеяться нужно, а плакать! За всю историю человечества никаким наркотикам еще не удавалось вырвать из реального мира в мир беспладных и бесплотных иллюзий столько молодых "

Каков-то шевеление рядом, кто-то притрагивается к плечу, влажно щекочет ухо почтительным щепотком

Ч-ерт, сбили с мысли! Впрочем, это и к стати — действительно уже пора

— Друзья! Братья-единомышленники! — Старший очень старался придать голосу душевность и теплоту, но зверские усилители хлестнули толпу все тем же громоподобьем. — Мне сейчас сообщили, что со мной хочет о чем-то переговорить с глазу на глаз командир милиции, охраняющей этих производителей электронных наркотиков. Напоминаю: наш митинг совершенно законен, все формальности соблюдены. Прошу сохранять спокойствие и не поддаваться на провокации!

Он огляделся быстро и цепко.

Что-то менялось

Милицейская шеренга подавалась назад, почти вплотную прижавшись к фасаду представительства "Макрохарда", а на освободившееся место втиснувшись колонна тяжело вооруженных омоновцев. Втиснувшись и развернувшись к толпе железным барьером сдвинутых щитов

В толпе тоже затеялось шевеление. Возвышающиеся над прочими одинаковые бритые макушки начали неторопливо перемещаться поближе к строю блюстителей порядка — не выбираясь, однако, в пока еще последние ряды, которые с минуты на минуту могли обернуться первыми. Братья-боевики занимали исходную позицию для забрасывания блюстителей всякой дрянью, сохраняя между собой и щитами буфер из обывателей. Еще две группы боевиков затерлись во фланги толпы этойкой скрепляющей арматурой, мешая наиболее прозорливым вытолкаться и унести ноги

Как же это ты, Старший Брат? Заслушался сам себя, как соловей, чуть не упустил время. Ну, ничего

Старший нагнулся к поставленному у ног сейф-кейсу, чуть поколебавшись, все-таки оцелкнул запястье стальным браслетом, прикованным к сейфавской ручке. Конечно, потом придется терять драгоценные секунды, но береженого и Бог бережет. Слишком людно — без такой предосторожности могут вырвать. Причем не только посторонние. Среди младших братьев сейф тоже вызывает болезненный интерес. И не помогают никакие заверения, что нет там ничего, что просто образ вождя должен будоражить воображение..

Кряхтя, он принялся осторожно спускаться с трибуны. Кряхтение,

впрочем, было кокетством: хлипкие ступени хрустели и прогибались под этим почти двухметровым подтянутым красавцем. Пятьдесят лет — не старость. Особенно для вождя

Словно бы затылком почувствовав, что кто-то тянется к осиротелому микрофону, Старший, не оборачиваясь, запретно отмахнулся свободной рукой. Пускай люди помнят неизвестностью — в такие минуты это заводит покруче любых лозунгов и призывов

Милицейский начальник в чине полковника терпеливо дожидаясь поодаль, вокруг него уже начинали роиться любопытные из числа митингующих (по странному стечению обстоятельств, главным образом крепкие парни в кожанках и с бритыми головами)

— В чем дело? — резко спросил Старший, подходя. — У нас еще больше сорока минут

Козырнув и представившись, полковник заговорил с монотонной бесстрастностью торгового автомата

— Ваши действия выходят за оговоренные рамки. Мэрия санкционировала митинг и мирное шествие, а вы занимаетесь неприкрытым подстрекательством. Вынужден настоятельно рекомендовать

— Подстрекательством занимаетесь вы! — Старший еще больше повысил голос. — Людей (широкий жест свободной рукой) нервирует вид ваших головорезов





(еще один широкий жест свободной рукой)

настоятельно рекомендовать немедленно разойтись, — перебить автомат с полковничьи погонями оказалось не так-то просто. — Кроме того, вами было заявлено пятьсот митингующих, собралось же, по нашей оценке, не менее десяти тысяч. Скопление такого количества

— Мы сами не ожидали, что нас так активно поддержат широкие народные массы, — подал голос кто-то из-за плеча Старшего

Тот подхватил

— И именно поэтому подавляющее большинство присутствующих мне неподконтрольно. Я понимаю вас, полковник, и постараюсь выполнить вашу «рекомендацию», но... Повторяю, люди неуправляемы, они возмущены вашими агрессивными приготовлениями

Он круто развернулся и зашагал обратно к трибуне, но вместо того, чтоб взбираться на нее, вдруг согнулся и нырнул внутрь, под шаткую скрипучую лесенку. Трое-четверо братьев, придвинувшись, заслонили спинами подтрибунную внутренность

Двойник был уже тут

Тиская кейс между коленями, с трудом ворочаясь в тесноте, Старший шепотом еще раз проинструктировал: держаться не меньше сорока минут, спровоцировать кашу покруче, ни в коем случае не дать себя задержать... Что еще? Ах, да, прятать лицо, ведь наверняка снимают. Как же все-таки подвела чертова погода. Если анализ изображения докожет подмену, не отговоришься даже плохим качеством съемки из-за дождя тумана. Прятать лицо, понял, брат? Прятать лицо!

Вскользнула наружу фигура в вислой шляпе, в фиолетовой ряске, с кейсом в руке... Проскрипели вверх по лестнице неспешные, очень какие-то веские шаги. Обрадовано взревели изждавшиеся толпа

Старший промедлил еще с минуту и тоже выбрался на свет. Высокий, крепкий, стриженный под машинку, черная кожанка, черные джинсы, черные кроссовки. Разве что возрастом отличен от любого из братьев-боявиков, каких сейчас тут полно крутится. Да еще серый демисезонный плащ перекинут через согнутую левую руку (надо же чем-то завесить сейф). Но это приметы неброские

Все-таки хорошая вещь дисциплина. Кое-кто из приближенных появлялся, дескать, не надо бы вам лично руководить акциями, неоправданный риск и прочее, особый отдел сам все проделает в лучшем виде. Рывкнул «Так надо!» — и никакие разъяснения уже не потребовались. И слава Богу. Поди объясни им, что если не сам, не собственными своими руками, то какой тогда в этих акциях вообще смысл?

Набитый стриженными крепкими «Ермак» дождался в недалекой подворотне. Хм, в подворотне. Как-нибудь по свободе хорошо бы написать статью или книжку даже. Что-нибудь такое «Роль подворотни в революционной борьбе». Или даже «Решающая роль»

Шагнув из-под радостного ясного солнца в промозглый сумрак каменного зева, он на мгновенье расслабился, перевел дух. Будто неандерталец, которому повезло-таки ушмыгнуть с кишасей смерти равнины в пещерный мрак

Но заниматься археологией собственных чувств было некогда. Ждали люди и, главное, дело — дело всей его нынешней неприкаянной жизни



Старинный respectable дом на очень тихой, очень ухоженной улочке, один из подъездов первого этажа отделан по-европейски — с мраморным крыльцом, с широкой стеклянной дверью, с роскошной вывеской «Универсальная игротeka Ю. Коротова». Так, прибыли. И даже раньше, чем планировалось. Отлично

«Ермак» аккуратно припарковался в квартале от «Игротеки». Шофер закурил, выставив локоть в окно, и сейчас же к окну этому шагнул, разминая сигарету, какой-то прохожий — одетый в меру модно, в меру неряшливо, одним словом, неброско

— Прикурить можно? — громко спросил прохожий и тут же зачастил полусшепотком, нагнувшись к подставленному шоферскому чинарику

— Электрики и телефонисты на месте, готовность — тридцать секунд, внутри семнадцать покупателей (десять наших), три охранника (один наш, один сочувствующий), мобилки только у администраторши и у самого Коротова — они сейчас в зале

— Ну так пошли! — сказал Старший

Ему самому не понравилось, какими получились эти слова. Несolidными какими-то они получились, дрожащими, светлыми, что ли. Еще — не приведи Господи! — братцы-боявики вообразят, будто вождя от трусости колотит, а не от предвкушения. Впрочем, для вождя и то, и другое — позор

Вошел он последним. Вошел и остановился на пороге, чуть ли не по локоть засунув свободную правую руку в карман куртки

Да, красивую берлогу заделал себе когдатошний голоштаный журналист-дика, а ныне удачливый торговец, член правления национальной гильдии CD-производителей и прочая и прочая. Юрий Коротов

Пальмы в кадках. Красиво подсвеченные аквариумы с вальяжными цветоподобными тварями. Бриллиантовые россыпи люстр-отрожений в зеркале паркета... И стеллажи, стеллажи, стеллажи. Сотни, тысячи прозрачных плоских футляров с яркими этикетками. Игры. Сотни. Тысячи. Сотни тысяч. На любой вкус почти

В торговом зале гомонливо и беспокойно. Покупателей-то здесь всегда хватает, но вот сейчас, как на грех, очень уж беспокойные подобрались. А есть ли, а как, а что, а пойдет ли на KJ-300 с RWQ-45-бис (и, кстати, что это все такое)? Продавцы и консультанты запарились, отвечая. Но сервис — альфа и омега

торговли! Пришлось господину Коротову всю свою кофлу пагнать в зал, а потом и самому из кабинета выползти

Вон он, Коротов. Лощеным стал, а уж раздобыл — даже со спины щеки видать Ишь, барин какой. Ничего, поскрипывает зубами своими шикарными (поди, баксов сто за каждый отдал), но отвечает, даже пытается любезно оскаляться надоедалом-клиентам. Правда, попытки эти удаются ему скверновато...

— Что вас интересует? Что-что? "Неандерталь"? И память же у вас... Нет, извините — такого дерьма... таких игр мы не держим. На всякий случай предупреждаю, что "Тетриса" у нас тоже нет. И кубиками Рубика мы не торгуем. Еще что-нибудь?

И тут. Сверкающие бриллианты люстр умерли, аквариумы заклебулись сумраком, и в этом угасшем великолепии сумраком же показался льющийся сквозь витрину свет ясного дня.

Заполощенный женский голос откуда-то из-за стеллажей:

— Юрий Владимирович, сигнализация отрубилась! И телефон!

Юрий Владимирович завертел было головой растерянно, однако же быстро овладел собой.

— Извините, мы вынуждены закрыться, — сказал он громко, но безо всяких там панических провозгласов. — Прошу всех посторонних покинуть магазин. Ребята, займитесь! — это, небось, чтоб сотрудники мешали расходящимся клиентам прихватывать сувениры на память.

А сам господин хозяин игротки уже тыкал пальцем в кнопки назаястного телефона.

Недотыкал.

Бесшумно возникший рядом собственный же громила-охранник (то ли "наш", то ли "сочувствующий") аккуротно взял хозяина за руку и расстегнул браслетную защелку. В следующий миг сваливаясь на пол мобилка треснула под рубчатым охранничьим каблучком. Судя по женскому протестующему вскрику, мобилку администраторши постигла сходная участь.

Несколько случайных ("ненаших") покупателей — наиболее то ли догадливых, то ли дисциплинированных — дернулись было к выходу, но за спиной Старшего уже громоздились трупы братьев-боявиков, и во вроде бы свободных, даже расслабленных позах этих троих чудилось нечто такое... В общем, к выходу приблизиться никто не посмел.

Кроме Коротова.

Он вгляделся и узнал — даже так, без дурацкой шляпы, без еще более дурацкой ряссы. Нет, конечно же не ВООБЩЕ узнал. Он просто узнал того, кто стал теперь известен как Старший Узнал в лицо. В нынешнее.

— Ах, так это не ограбление? — Все-таки бывший писака держался на удивление хорошо. — Надеюсь, вы не причините вреда посетителям и персоналу? Обещаю, никто пальцем не шевельнет, чтоб вам...

— Не причиним, — правая рука Старшего на мгновение вынырнула из кармана, отмахнула коротко, властно, и где-то в недрах игротки опрокинулся первый стеллаж.

Коротов затравленно оглянулся на гром, дребезг, на взбурявшийся уш и женский истошный визг.

— Я все время... все последнее время пытаюсь понять, зачем? — Стиснув кулаки, Коротов еще ближе пришагнул к Старшему.

Тот спокойным "не надо!" осадил бритоголовых,

дернувшихся было заслонять и оттаскивать, осведомился предупредительно.

— Что именно вы хотите понять?

— Зачем вы делаете... это? — Коротов словно бы попытался обнять стремительно нарастающее месиво грохота, треска, криков. — Все великие революционеры — порождение комплекса неполноценности. Корлики там, уроды, Ленин, Наполеон... Махно. На вы-то! Слушайте, а может, вам просто платят? Ваши долболамы разгромили бо-зна сколько учреждений Гильдии и ни одного макрохардовского. Случайно? Или "Макрохард" вашими руками душит канку?

Он осекся, увидев, что верхняя губа Старшего медленно вздергивается, коверкается в злорадном оскале.

— Error, — выцедила из этой кривокозубой волчьей ухмылки.

— Game over.

Коротов не расслышал выстрела. Он только успел заметить, как на куртке Старшего, там, где засунутая в карман рука будто указательным пальцем оттопыривала глянцевиую кожу, вдруг появилась дымящаяся прореха. Тут-то и настал конец способности одного из руководителей Гильдии хоть что-нибудь слышать и замечать.

С каким-то детским интересом поглазев миг-другой на раскинувшееся по замусоренному паркету грузное тело, Старший резко повернулся к двери. Уже с улицы он буркнул через плечо "Кончайте скорее!"

Шагая к машине, вспомнил свое "Game over" и тихонько застонал от неловкости. Дешевка, прямо как в мексиканском сериале каком-то. Но... Черт, все равно это было приятно!

Пускай этот, сегодняшний, — только один из очень-очень многих, и далеко не самый желанный из них... Все равно здорово! Потому что с него, сегодняшнего, началось наконец то настоящее, главное, ради которого потрачено столько денег, нервов и сил, ради которого-то, по сути, и создан восхитительно безотказный механизм под названием Братство.

Последний из бритоголовых вскакивал в "Ермак" уже на ходу. Наверняка не одна пара досужих глаз, привлеченная этой спешкой, рассмотрело-таки номер машины... Плевать. Через несколько минут засвеченный УАЗ останется в безлюдном закоулке неприкаянным сиротинушкой, а пассажиров повежут другие колеса.

Чуть ли не все автоспекулянты и угонщики области, сами того не зная.



включают на Братство в пота лица.

Старшему очень хотелось извернуться на неудобном сидении, глянуть через заднее стекло на растущую кучку зевак, на то, как дымные ленивые струи тянутся из разбитой витрины да открытой двери, марая копотью роскошную вывеску. Да, очень хотелось посмаковать это зрелище, но он не поддался искушению (хватит уж и геймвера!), а сел нарочито прямо и спросил:

— Как на площади?

— Полный ажур, — доложил водитель, поправляя наушник коммуникатора

— Заваруха по высшему разряду. Вся ментовская головка там. Наши гарантируют еще минимум полчаса.

— Отлично. Тогда меняем машину — и к клубу "Ристания". Там все готово?

— Да. Все как приказано.

— Отлично, — повторил Старший.

И снова поймал себя на том, что ласково оглаживает пристроенный на коленях кейс.



Это берлога была не лучше и не хуже любой предыдущей. Двухкомнатная квартира в панельных дебрях какого-то микрорайона. Уютная, обставленная с неслабым вкусом. Вот только чужие они — и уют, и вкус.

Был вечер. Снаружи, за бархатными тяжелыми шторами стояла темнота, выложенная однообразной плиткой светящихся окон. В большей комнате несколько братьев и сестер из клана обеспечения вдохновенно симулировали банкет средней шумности. А в меньшей, освещенной лишь мягким оранжевым ночником, совещалась верхушка Братства.

Собственно, совещание уже закончилось. Пили кофе, курили, слушали рассказ главы информационного клана о забавной статье. Будто бы кейс брата Старшего не что иное, как ядерный чемоданчик. Написано это было "диким" журналистом, и Старший говорил наставительно и лениво: "Вот видите? Выдумывать и распускать слухи — пф! От самой изощренной выдумки за километр разит фальшью. Нужно изобретать не слухи, а правильную почву для них".

Он, возможно, долго бы еще развивал эту тему, но в дверь постучали, и секретарь, войдя, доложил:

— Извините, брат Старший, экстренный вызов по спецканалу.

Старший движением подбородка указал на журнальный столик, и когда секретарь пристроил между чашками моргающий индикатор вызова коммуникатор, сказал:

— Распорядитесь, чтоб там (кивок на стенку) была тишина.

Секретарь двинулся было к двери, но вдруг занулся на полу, да, завертел головой, высматривая в сумраке шефа особого клана.

— Извините, брат. Вы точно гарантируете, что спадкоммуникатор нельзя запеленговать или прослушать?

— Ни теоретически, ни практически, — буркнул особист. — Да ты не волнуйся, параною теперь хорошо лечат.

— Лучше быть параноиком, чем психически уравновешенным трупом, — ледяным тоном произнес секретарь. Он явно собирался еще объяснить, что пещера, конечно же, никак не о себе, а исключительно только о... Но тут Старший негромко кашлянул, и секретаря будто ветром выдуло.

Глядя ему вслед, особист брезгливо скривился.

— Прощу, конечно, прощения, брат Старший, но что-то эта ваша белая мышка частовато падает в обморок без серьезной причины.

— Вот пока твой клан будет дотошно проверять серьезность причины каждого его обморока, Братство будет в безопасности, — с прежней ленью ответил Старший.

Про себя же подумал: спокойная жизнь кончается. Братство уже достаточно поднабрало силы, чтоб отправиться по дорожке, тореной до него несметным несметем других всяческих братств. Приближенные вот-вот сцепятся в глотку — и еще хорошо, если

друг другу, а не все разом в одну. Но не для того столько вложено в создание этой машины, чтобы позволить ей свихнуться с колеи и таранить саму же себя. Есть способы, есть...

Между тем галдеж, музыку, бряканье посуды за стеной как обрезаю. Старший обвел предостерегающим взглядом оранжевые смутные тени почтительных лиц, ткнул пульт коммуникатора, стоически моргающего вызовом, и надменно произнес:

— Братство слушает.

— Это я слушаю, — взорвался динамик яростным баритоном. — Я жду объяснений. Как ты посмел нарушить договор, ты, клоун, пугало фиолетовое!

— Я нарушил договор? Разве здание "Макрохарда" пострадало? — изумился Старший.

— Несколько выбитых стекол, — коммуникаторный баритон то ли подуспокоился, то ли сумел овладеть собой.

— Так в чем же дело?

— Например, в такой безделице, как три с лишним сотни полужадавленных. Мало?

— Конечно, мало, — голос Старшего сделался наивным до неприличия. — Я думал, будет за тысячу, и не только ПОЛУ. Нагнали туда чуть не дивизию, а теперь удивляетесь? Тоньше, тоньше надо работать! Гильдиров подаете нам чуть не на блюдечке, а тут

— Кстати, о гильдирах. Обгорелый труп влиятельного члена правления — вот что мне не нравится больше всего!

— Какой труп? — наивность Старшего взмыла до совершенно невообразимых высот.

Баритон вновь начал звереть.

— В "Игротеке" — вот какой! Перестань прикидываться, мать твою!

— Мы не имеем ни малейшего отношения к "Игротеке". Хотите, честное слово дам? — оглядев молчаливых внимающих соратников, Старший с удовольствием различил на их лицах отражение собственной глумливой ухмылки.

— А "Ристания"?.. — было начал баритон, но Старший перебил.

— Вот "Ристания" — это мы. Наши ребята вступились за ветерана. Заслуженный человек, инвалид доугавского инцидента всего-то навсего сказал тамошним, чем волять дурака с мечами-копьями да играть в эпифы безмозглых, шли бы в армию Родину защищать, трусы! А они его оскорбили, ударили. Имейте в виду: на "Ристанию" ветеран подает в суд.

— Не ветеран, а вы, и не на "Ристанию", а на то, что от нее осталось. С каких пор вас интересуют посконные некомпьютеризированные релевики?

— А какая разница? Выманить молодежь из реального мира в бесплодные надуманные иллюзии, подменить систему истинных ценностей. Бог знает какой вредной заумью — все это можно и без компьютеров!

Тягучие секунды молчания. Потом коммуникатор спросил уже вовсе по-новому, огороченно, едва ли не заикаясь:

— Вы... Вы что же, по правде верите в эту хренятину?

Голос Старшего тоже изменился, залезал по-железному.

— А теперь поговорим о клоунах. Сегодня ночью мы идем в гости к "Макрохарду", и ваши держиморды пальцем не шевельнут, чтоб нам помешать. Почему? Да иначе ты и остальные выдадите себя с головой. Нам даже не придется рассказывать прессе, от кого и какие конвертики вы все получаете каждый второй четверг. А уж мы можем рассказать. И доказать.

— Мы тоже можем, — коммуникатор попробовал взять прежний тон, но Старший только расхохотался.

— Дурачок! Это для тебя и остальных огласка — политическая смерть... а то и неполитическая. А для нас. "Хоть в хлев, если это нужно для победы революции!" — он это открыто сказал, и благодарный народ почти уже сотню лет хранит его в мавзолее! Довить производителей компьютерной наркоты на их же деньги — да вскройся это, и обыватели аж взвоят от восхищения нами! Чем ты еще можешь меня пугнуть? "Макрохард" прекратит субсидии, информподдержку? Плевать нам! Мы и сами уже крепки на ногах!

Да и без макрошников другие найдутся! Та же Гильдия — чем крепче мы ее берем в оборот, тем активнее кое-кто напрашивается на контакт! Много, много есть дураков, которые воображают, будто могут нас приручить-использовать! Что там еще у тебя в рукаве припрятано? Записи моих с тобой разговоров? Кому они опаснее выйдут, не знаешь? А я знаю. Я даже знаю, сколько ты посулил Айтоле, чтоб он был готов в случае чего меня. Ты, между прочим, из дому говоришь? Так учти, завтра тебе и остальным придется объяснять любопытствующим, откуда взялась в мэрии (мужской сортир на первом этаже, дальняя от входа кабинка) голова одного из самых крутых авторитетов города. Молчишь? Молчи. И думай. Помнишь, как ты мне тогда "Ты у нас на веревочках, наше дело дергать, твоё — дергаться". Вот и думай теперь. Веревочки-то те же остались, только кто нынче сильнее дергает? Молчишь? Эх ты, клоун-пугало!



Там, снаружи, огрубевая темень почти уже напрочь дослывала с фасадов мозаику теплых окон.

Давно разошлись клановые старшины, и имитаторы банкета ушли, и слесарь давно уже установил на дверь до окна меньшей комнаты могучие, неотпираемые снаружи запоры и тоже ушел.

Старший остался один. Один, как всегда теперь, трое охранников здесь, за стенкой, и еще пара десятков в квартире напротив, во дворе, на ближайших улицах. Что ж, он привык считать уединением это молчаливое деловитое многолюдство вокруг.

На ночную акцию он не пошел. День выдался знаменательным, переломным даже, и он счел возможным разрешить себе праздник — куда больший, чем даже тот, который сулило ночное гостевание в "Макрохарде".

Но праздновать тоже было непросто. Не проще, чем жить.

Проверил запоры. Достал из кармана рюхсы портативный "нюхач" новейшей модели и лично обшарил на карачках все закоулки, проутюжил потолок, фрамуги, плинтусы. Спецы из особого клана только в присутствии Старшего дважды качественно вылизали квартиру на предмет возможных следилок, прослушек и прочего, но не те пошли дела в Братстве, чтоб можно было стопроцентно довериться хоть кому-то, кроме себя.

По той же причине из сейф-кэйсы первым делом он вынул "копачок". Вынул, согласно инструкции установил "приблизительно в геометрическом центре пространства, подлежащего осуществлению охранных мероприятий" (наверное, писанию всяких там руководств по эксплуатации не один год учиться надо). Включил. Все. Теперь ни направленные микрофоны, ни дальнобойные камеры, ни даже спутниковые зонды — ничто не страшно.

Теперь можно

Журнальчик

Старый, дешёвенький, на дрянной сортирной бумаге.

В оранжевом полусумраке невозможно было разобрать ни единого слова, но Старший и не собирался читать. Зачем? Он давным-давно успел выучить эту подтирку наизусть. Тем более — подлую статейку, из-за которой-то, собственно.

"Наконец-то!"

Это название. А вон тот мутный квадрат рядом — фотография автора. Она затерта до полной нераспознаваемости, но Старший и так помнит неприятное сочетание голодных ищущих глаз и самоуверенной зубастой ухмылки. Да-а, зубы у этого гада тогда были еще свои. Большие у него были тогда зубы. Крепкие. Кусачие-кусачие.

Теперь, зодним числом, можно наиздумывать сколько угодно умных объяснений, как такая откровенная лажа целых семь лет ухитрилась держаться на первых позициях всемирного игрового рейтинга. Автору этих строк представляется, что так называемые "широкие массы" слишком устали от многолетнего засилья всяких "Старкрафтов", "Демииургов", "Дней Творенья" и прочей зауми, требующей изрядных знаний и утомительной работы ума. Голубая мечта "чайников" всех времен и народов — убивать время, не изнуряя мозги. И услужливые производители, наконец, ублажили

алчущих шедевром кича, против которого даже печальной памяти "Дум" — все равно что "Цивилизация" против перетягивания каната. Отсюда и все загадки — и небывалая популярность, и битые всех рекордов Гиннеса по количеству участников мировых первенств, и битые тех же рекордов по размерам призовых фондов упомянутых первенств. Но все кончается, даже и чудеса. Счастливи довести до сведения всех истинных игроков: вчера Международная Федерация Компьютерных Игр постановила, наконец, прекратить проведение чемпионатов всех рангов по "Неандерталу".

Интересно, какая судьба постигнет теперь "виртуоза клавиатуры, человека-компьютера, величайшего неандертальца всех времен и народов" и прочая, и прочая, и прочая? Безвестный соплик-недотепа семь лет назад взмыл из грязи в князи на неандертальской волне, сколотил зависти достойное состояние на своем шестикратном мировом чемпионстве, всласть намельтешился по обложкам всех мало-мальски заметных игровых (и не только) изданий. И вот теперь в одночасье он потерял все: и славу, и смысл жизни. Деньги — слабое утешение, когда падаешь из князей в грязь, особенно при столь гипертрофированном, э-э-э... скажем так, самолюбии. Между прочим, по слухам, он когда-то несколько раз пытался играть в "Африку" (чуть-чуть только недотянувшую до "Неандертала" по шкале дебильности), и даже ни разу не смог подняться с нулевого.

Ничего не скажешь — злобен до боек когда-то был на перо Юрочка Коротав, земля ему битым стеклом с гвоздями.

Впрочем, хрен с ним, с Коротавым — он-то вздор, эпизодишк. А вот мэтры из Федерации. Да что там — вся, вся эта зпобная, спесивая, заумная кодла от знаменитейшего разработчика до разночтожного игровишки. Вот бы их всех так же, из князей в новоз. Что ж, даст Бог... Дост Бог... Тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить.

А мысли уже теряли стройность и смысл, потому что пальцы нащарили уже, вытопили из кэйсы заветный минипути, и отмелькала уже на дисплее кобалистика загрузки, и уже курсор ловкой мартышкой зашнырял в развилках дерева каталогов.

И — вот оно, вот! Грохочут тамтомы, нечеловечески хриплый голос ревет "Уэлкам ту зе вайлд верлд оф Неандерталл!", а дисплей провалился солнечной бескрайнею далью, и в такт тамтомам, в такт возбужденному пульсу скачущий ветер поет древнюю песню колючим метелкам тров, и неведомые птицы кричат в черных каменных кронах гигантских акаций, и за каждым комком, за каждым пучком травы может подстергать стремительная жадная смерть. Но далеко-далеко впереди, где край земли агрызся скалами в пыльную, сожженную зноем синь — где-то там ждет невидимое еще темное пятнышко спасительного пещерного мрака, который просто обречен принять и укрыть, потому что за клавиатурой опять он, непревзойденный мастер, великий гений "Неандертала", виртуоз, равного которому не было, нет и не может быть никогда. ■



Анекдотический микс

Работник с удивлением

— И откуда они узнали, что операции нелегалы?

Два "новых русских" сидят за компом. У одного в руках многозарядная винтовка, у другого — копожится живая мышка. Оба молча смотрят на черный экран монитора. Наконец тот, у которого мышка, достает мобильник и звонит: "Але! Ну что, что-то опять не работает. Да уже и винчестер купили, и мышку... а он опять не грузится".

— Привет, дорогая. Мой муж наконец-то разрешил мне пользоваться своим компьютером, даже зовел почтовый ящик. Так что пиши мне по адресу: жена собака жизни точка нет.

— Что такое "plug and play" в Windows?

— Нашла не знаю что. Вставьте дискету не знаю с чем.

"Майкрософт" подала в суд на компанию, выпускающую стиральный порошок "Дося". "Майкрософт" не понравился девиз рекламы фирмы "Дося": "Если нет разницы, то зачем платить больше?". Адвокаты "Майкрософт" утверждают, что именно после показа этой рекламы миллионы россиян бросились в магазины покупать нелегальные (пиратские) копии Windows.

— А что это у тебя все время ScanDisk запускается? Сломалось что-нибудь?

— Да нет, это обычная реакция Windows на выключение компьютера кнопкой питания.

— Разве ты не знаешь, как правильно выключать компьютер?

— Я-то как раз знаю, а вот Windows — нет!

В России и в США одновременно созданы самообучающиеся компьютеры с искусственным интеллектом. Ровно через 1 год 22 дня 13 часов 25 минут 34 секунды американский компьютер взломал управление ядерными ракетами и уничтожил все живое. Русскому же компьютеру было все равно — он спился где-то месяцев за 5-6 до этого.

В интернет-клуб вшивается взъерошенный парень с пистолетом.

— Это ограбление! 10 часов интернета, быстро!

Спрашивают у программиста

— Какая у вас в детстве была любимая книга?

— Наверное, это "Винни-Пух и *"

— Убирать за собой надо. — раздраженно сказал программист, удаляя папку mssetup.

Идет Илья Муромец по полю. Видит — Змей Горыныч сидит. Подкрался к нему Илья и срубил голову. У Змея Горыныча две выросло. Срубил Илья ему две — четыре выросло! Срубил четыре — выросло восемь!!! И так далее... И вот когда Илья Муромец срубил 65535 голов, Змей Горыныч помер... Потому что был он 16-битным.

У молодого хакера спрашивают

— Максим, ну что тебе нравится, кроме компьютеров и женщин?

— Как что? Девушки и калькуляторы.

— Что означают числа 95, 98 и 2000 после логотипа Windows?

— Минимальное количество переустановок, прежде чем вы приедете.

Построили в США очередной суперкомпьютер. Задали ему задачу предсказания будущего. Позвали президента Буша — чтоб показать. Буш подумал-подумал и спросил:

— Когда начнется 3-я мировая война?

— В 2xxx году.

Буш думает, чего бы еще спросить.

— А сколько будет стоить пепси-кола после 3-й мировой войны?

— Пепси будет стоить пятьдесят копеек.

Стоят два бомжа у компьютерного магазина на Арбате и ругаются.

— Илья, до чего эти новые русские дошли — коврик для мыши покупают.

Работник одной фирмы сидит и вносит в электронную таблицу расчетные счета, выплаты, сколько товара продано и т.п. Закончив работу, он нажимает на SAVE, но что Excel выводит сообщение "Illegal operation".

Идет мужик по лесу. Вдруг видит — на полянке сидит паренек и красит ромашку в зеленый цвет.

— Парень, ты что делаешь?

— Как что? К ICQ каннекчусь.

Разговаривают два программиста.

— Слушай, я вчера в магазине такую вещь видел — чувствую, что для компа, а для чего нужна — понять не могу.

— А как называется?

— Мышеловка.

Когда были выпущены первые тамагочи, фирма Microsoft подала в суд на компанию разработчика тамагочи за украденную идею, мотивируя это тем, что еще в 1995 году была создана программа, требующая постоянного ухода, которая умирала, как только что-то делалось не так, как надо. Называлась — Windows 95...

Договорились два приятеля передать по модему Win'95. Начали, скорость хорошая. Первый посмотрел на монитор и видит — Linux летит.

— Он голосом позвонил второму и говорит:

— В чем дело?

— А у меня модем с протоколом коррекции ошибок.

Адвокат говорит на суде речь.

— Прошу принять во внимание, ваша честь, что у моего подзащитного было тяжелое детство — родители не купили ему персонального компьютера.

Что такое Windows 95?

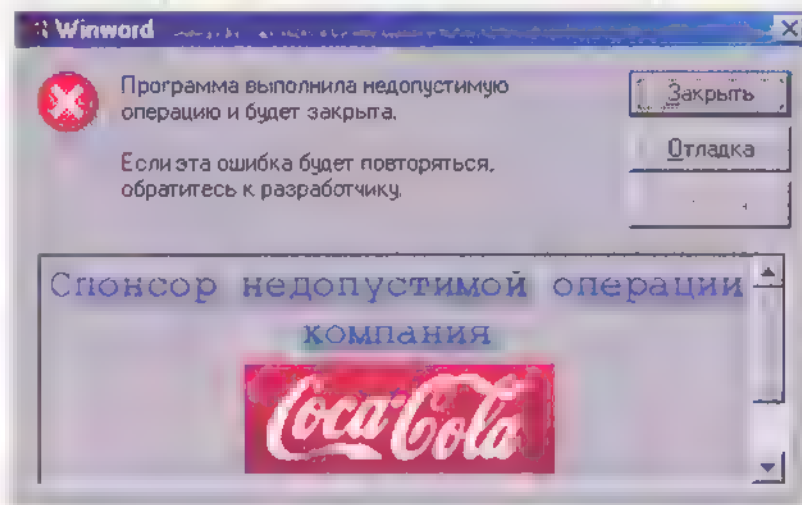
32-битное расширение к 16-битной заплатке на 8-битной операционной системе, изначально написанной для 4-битного микропроцессора, разработанного 2-битной компанией, которая не переносит ни 1 бита конкуренции...

Идут курсы "Майкрософт" по Win'98. Инструктор (И) читает лекции чайникам-слушателям, среди которых случайно затесался программист.

(И) — Windows'98 — это абсолютно надежная система, но если все же что-то случится, то для этих целей существует утилита Scandisk, которая работает абсолютно безупречно. Главное: не вздумайте отключать автоматический запуск этой утилиты после сбоя в работе. Вот недавно

был такой случай: один программист удалил Scandisk, и когда Windows'98 случайно повисла, то после перезагрузки жесткий диск был поврежден, а неисправность не была устранена. А на другом компьютере, где была установлена эта утилита, после сбоя в работе Windows'98 проверила диск, поставила новые параметры и для подстраховки перезагрузила компьютер.

(П) — Ага, знаю я этот компьютер, до сих пор Scandisk'ом проверяется, ставит новые параметры и для подстраховки перезагружается.





Забавные истории

Не так давно вернулся из Чечни один парень из нашего отдела, отличный оперативник, но человек от компьютеров далекий, как слон от Антарктиды. Особо он про свою командировку старается не вспоминать, но вот персонально мне (как основному компьютерщику отдела) одну историю рассказал.

Шел бой за один населенный пункт (кишлак, по-русски говоря), наши ребята засели за углом дома, не имея возможности высунуться хачи заняли кирпичный дом (видимо, раньше принадлежавший местному председателю) и прекрасно оттуда простреливали улицу. Одной из главных проблем была невозможность использовать артиллерийскую или авиационную поддержку. Хачи же, пользуясь ситуацией, вели "беспокоящий" огонь. Надо заметить, что пули от АК-74 имеют очень большую склонность к рикошетам, так что наши ребята чувствовали себя весьма неудобно. И был среди них один парнишка, простой призванный, в прошлом сисадмин (!).

Так вот, когда очередная шальная пуля просвистела над его головой, нервы у парня сдали, и с ревом "ИДэДэКуДэ!!!!" парень лопнул в атаку. Остальная группа за ним. Что породило, так это то, что боевики от такой напости просто афигели и пропустили тот момент, когда вся группа, дружно вопя что-то несусветное, диким стадом вломилась в этот самый дом председателя. В общем, тот кишлак наши ребята взяли. Кое-кого, конечно, ранило, но обошлось без серьезных проблем. Сисадмин вообще отделался легким испугом, хотя в атаку лопнул впереди всех. Когда вечером наш опер заинтересовался у паренька, что это он орал, ответом ему было недоуменное молчание, а затем вопрос: "А ты что, про Doom вообще ничего не слышал?" Будете смеяться, но "кадровое словечко" стало своего рода толикианом отряда на весь срок командировки. Можете себе представить глаза нашего опера, когда я ему объяснил, что же это значит. Казалось бы, смелый эпизод, но могло ведь и убить.

У меня знакомый кулер решил поменять, точнее вентилятор, сам радиатор решил оставить. Выключил машину, вытощил кулер, раскрутил его, прикрутил новый вентилятор и включил комп. Бисовский тест прошел нормально. Начал грузиться мастдай. Загрузился и пишет "обнаружено новое устройство, сейчас к нему устанавливаются драйвера". Теперь представьте, какая история случилась с моим знакомым.

P.S. Как выяснилось, он на модеме джампер случайно задел.

Работаю я в сервис-центре компьютерной фирмы. Приходит однажды клиент и громко так, на весь зал заявляет: "Вы мне монитор плохой продали!" Без лишних слов беру монитор и ставлю его на проверочный компьютер. После прогонки тестов оборачиваюсь к клиенту и спрашиваю: "Так в чем, собственно, заключается проблема?", после чего мы слышим громкий и предельно ясный ответ, в котором описывается вся глубина беды, происшедшей с человеком: "Он у меня русских букв не показывает!"

Еще в школьные годы сидим в кабинете информатики с друзьями, пьем пиво.

Учительница информатики — ламер полный. Подходит с 5.25" дискетой и говорит: я, мол, хочу на той новой машине поиграть в "Формулу 1", в которую на своей играю, а мне дискету не вставить. Я только открыл рот, дабы сказать, что просто так это невозможно, как встревает мой друг: — А вы слышали такую фразу: "архивированная дискета"?

Училка что-то про "архивированное" слышала и с умным видом кивает.

— А вы слышали про самораспаковывающиеся диски?

Опять кивок.

— Так вот, вы свою дискету складываете пополам и еще раз пополам, загибаете в тот дискетод, а она там сама самораспаковывается на свой обычный размер и работает как обычно.

Все смеются, училка тоже улыбается, мол, паняла шутку. Следующее утро. Урок информатики. Подходит училка и говорит, мол, так и так, дискету в "треху" почему-то не засунуть.

Подхожу, смотрю, дверка у флоппи-дискетода открыта, а из нее торчит кусочек сложенной четверо-пятидюймовки. Как ее информатичка туда закинула — до сих пор удивляюсь.

Как-то подходит ко мне одна женщина, говорит, что у нее почта не проверяется. Я думаю, ну мало ли что бывает — приходим, говорю: "Покажитесь!" Она в "Аутлук" нажимает "получить почту", почта проверяется, ящик пустой, ничего не приходит. Говорит: "Видите? Я нажимаю, а мне ничего не приходит!"

В целях улучшения товарного учета на склад поставили компьютер. Кое-как за день научил кладовщицу (до этого сталкивавшуюся разве что с игровой приставкой "Дэнди") пользоваться программой по учету. Через неделю звонит мне кладовщица (у нас связь только телефонная), что у нее там в базе не туда ушла, я ей объясняю самыми простыми словами, что как сделать, чтобы исправить. Диалог примерно такой: жми вторую кнопку снизу слева для входа в меню (имеется в виду Alt), далее стрелку влево 3 раза. На что слышу ошеломительный вопрос: "Влево от тебя или от меня???"

— Здравствуйте, у меня в мониторе ни одна функция не работает — жму на нем кнопку, на экран выскакивает меню, я по нему мышкой щелкаю, а ничего не происходит.

— Как войти в BIOS?

— При загрузке нужно нажать DEL.

— (перебивая) А я ничего не сотру?

Человек из нашей фирмы обслуживает систему прямого доступа клиентов в одном израильском банке. Клиенты заходят через модем, могут смотреть свои счета и т.д. Звонит как-то раздраженный марокканец и сразу начинает орать.

Я хотел распечатать данные по счету, а мне компьютер отвечает, что принтер не в порядке, обратитесь к Program Manager. Это безобра-

зие! Где у вас там Program Manager, я хочу с ним говорить!

Клиент: — У вас колонки активированные есть?

Сегодня на работе звонят.

— Алло, у меня полкомпьютера не работает!

— Сколько-сколько?

— Ну да, половина работает, половина — нет!

Пошли, посмотрели на это чудо — в "Нортоне" одна панель было закрытой.

Давала наша компьютерная фирма как-то объявление в газету "На постоянную работу требуется оператор ПК". Прошло некоторое время. На эту работу взяли меня. Прихожу как-то в офис — никого нет, ну и стал временно отвечать на звонки за секретаршу. Звонит какой-то мужик (М) по поводу работы, ну я, естественно, ему ответил: — На работу уже взяли человека, и вы немножко опоздали.

М: — Да, — говорит, — а где это находится?

Я: — Хм, а вам зачем, все равно место уже занято?

М: — Ну хоть приблизительно.

Я: — Ну, в центре.

М: — А где это там паровой котел?

Я: — Какой паровой котел?

М: — Ну вы же объявление давали — требуется оператор ПК — парового котла.

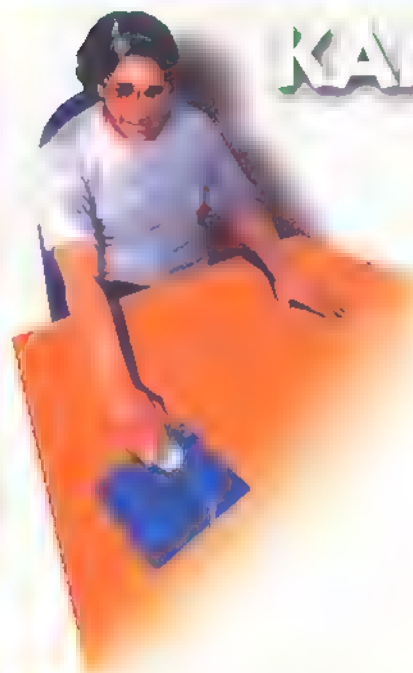
Контра наша сильно компьютеризована, а охрана от безделья мается. Вот и приходилось их вечером, когда никого нет, иногда пускать поиграть на компьютере. И мне просто лень было ставить какую-либо игру, кроме Quake. Так и получилось, что играют охранники наши только в "Кваку". Как-то раз позвонили им из центральной конторы, с проверкой, все ли нормально. И вот, значит, один из них, зожав трубку между ухом и плечом и односложно отвечая на вопросы, пытается убить очередного монстра. Однако разговор его отвлекает, и получается, что скорее монстр сейчас сделает охранника, нежели охранник монстра. В конце концов настурное виртуальное создание торжествует победу над человеческим разумом (прошу прощения, пальцами). И как раз в этот момент охранник, видимо, на заданный в очередной раз вопрос "Ну и как там тебе?", рычит в трубку, от волнения съезжая на хрип: "До хреново мне убивают меня! Понятно?" — и бросает трубку. Реакция системы охраны и милиции была практически мгновенной. Примерно через пять минут в двери офиса уже ломился наряд милиции, ожидая встретить грабителей, убивающих нашу охрану. Охрана, увидев непонятных мужиков, приготовилась отбиваться из пушек или отсиживаться за толстой стальной дверью (второе более вероятно). К счастью, инцидент был быстро исчерпан, но больше охрана в игры не играла.

Авторы-составители — Андрей Ковалев

aka Drone {drone@igromania.ru/}

и Илья Илюхин (ilya@igromania.ru/}

Редакция выражает благодарность за сотрудничество серверу www.anekdotov.net



КАК ПИСАТЬ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Руководство программиста

В наше время, когда программы пишут все кому не лень, в том числе и вы, особенно важна забота о пользователе вашего продукта. В данной статье приводятся ряд рекомендаций, которые сделают общение с вашей программой незабываемым для всякого пользователя.

Никогда не занимайтесь оптимизацией. Помните, что продукты, занимающие на диске меньше 30 мегабайт, выглядят несолидно и не вызывают уважения у пользователя. Если, несмотря на все усилия, вам не удалось достигнуть заветного объема, с помощью генератора случайных чисел породите несколько файлов подходящего размера и дайте им имена resource 001 00n.

Учтите, что программы, работающие слишком быстро (а тем более безошибочно) могут вызвать у пользователя комплекс неполноценности. Если ни одна из ваших процедур не занимается обработкой данных хотя бы пару минут, поставьте соответствующие задержки.

Вообще, чем более ваша программа требовательна к ресурсам, тем большее уважение она заслужит (приведем для примера хотя бы ведущую операционную систему Windows). Неплохо, если при запуске программа будет сообщать о нехватке памяти и спрашивать пользователя, хочет ли он продолжать работу на свой страх и риск. В этом случае во всех дальнейших сбоях будет виноват он сам.

Ничто так не украшает программу, как обилие цветов на экране. Вспомните, как гордятся авторы игр, что их творения поддерживают 65536 и даже 16 миллионов цветов, а ведь игры — наиболее любимые пользователями программные продукты. Но даже если ваша программа складского учета огранится всего 16 цветами одновременно, это уже можно считать неплохим началом.

Непременным условием является наличие в вашей программе звуковых эффектов. Поскольку звуковые карточки есть не у всех, весь звук должен выводиться через PC Speaker. Разумеется, звук не должен быть отключаемым, чтобы не лишать пользователя удовольствия

Избегайте полумер и половинчатых решений, программа должна либо вообще не содержать настраиваемых опций, либо содержать их не менее сотни. В последнем случае значения по умолчанию должны быть ориентированы на IBM PC XT с CGA монитором, дабы охватить возможно более широкий круг пользователей.

Не пользуйтесь меню с курсором в виде полоски, вместо них используйте списки, в которых каждая альтернатива обозначена буквой или цифрой. Ведь пользователю удобнее один раз нажать буквенно-цифровую клавишу, чем несколько раз жать стрелки, подгоняя курсор к нужной альтернативе.

Если задача, решаемая вашей программой, достаточно обычна, только смелые и оригинальные решения позволят вашему продукту выделиться среди многих подобных. Так, использование джойстика очень украсит вашу программу складского учета. Естественно, что поддерживать мысль в этом случае совершенно ни к чему.

Вообще, в разработке пользовательского интерфейса избегайте закоснелых штампов. Так, по клавише F1 лучше всего сделать выход без сохранения.

Никогда не спрашивайте у пользователя подтверждения, типа "Вы уверены, что хотите удалить все файлы на диске C.?" Помните: пользо-

ватель всегда прав. Его приказы не обсуждаются, а выполняются!

Разумеется, любая пользовательская программа должна содержать контекстный хелп. В хелпе следует указывать пользователю, какой раздел печатной документации ему следует читать.

Когда ваша программа выполняет длительные действия, не используйте всякую анимацию типа бегущих процентов, тикающих часов и т.п. Это расходует ресурсы процессора и отвлекает пользователя. Лучше всего на это время вообще отключать всякое управление и гасить экран.

Не обрабатывайте в вашей программе ошибки и исключительные ситуации. Предоставьте это операционной системе. В этом случае все свои проблемы можно будет свалить на нее. Причем, какой бы операционной системой вы ни пользовались, у нее имеется достаточно ненавистников, чтобы вас горячо поддержали.

И, наконец, самое главное. Помните, что пираты не дремлют, и встречайте их во всеоружии. Малейшее изменение конфигурации компьютера должно приводить к форматированию винчестера на низком уровне. Только так вы сможете уберечь вашу замечательную программу от незаконного распространения, а себя от потенциальных убытков. ■

ИГРАЯ В КВЕСТЫ

Юрий Нестеренко

1. Надо брать все, что плохо лежит.
2. В карманах может поместиться несколько десятков вещей, включая стаканы с кофе, телевизоры и домашних животных.
3. Деньги ничего не стоят. Если перед вами торговец бананами и вам нужен банан, бесполезно совать ему мешок денег — он будет иметь с вами дело только за статуэтку Будды из Гондураса.
4. Банан из предыдущего пункта нужен не для того, чтобы его съесть, а чтобы ваш враг поскользнулся на шкурке.
5. Даже если у вас есть с собой пистолет, вам все равно придется устранять врага с помощью шкурки от банана.
6. Если болт не открывается разводным ключом, попробуйте сделать это авторучкой, часами, статуэткой Будды, собакой и всем остальным, что лежит у вас в карманах.
7. Путешествие на другой конец света занимает несколько секунд.
8. Одному и тому же человеку можно много раз задать один и тот же вопрос, он даст вам один и тот же ответ и не выкажет никаких признаков раздражения.
9. Если вы делаете что-то неправильно, все вокруг, включая ваших врагов, будут спокойно стоять и раз за разом наблюдать за этим, дожидаясь, пока вы поймете, как надо.
10. Коды сверхсекретных сейфов пишут на заборах и стенах туалетов.
11. Любая задача решается одним и только одним способом.
12. Все предопределено сценарием.



Попади туда любым способом!!!

IV Национальный Чемпионат России по Magic: The Gathering
27-28 апреля 2002 г.



Начни свой путь со Стартера Magic: The Gathering!
Две готовые к игре колоды для тебя и твоего друга!
Компакт диск с демонстрациями игры!
Правила игры на русском языке!

~~320 руб.~~ **160 руб.**

Посетите наши страницы в сети Интернет www.sargona.ru и www.sargona.com.ua

Наши игровые клубы:

Москва: "Портал" м. Смоленская, 4-й Ростовский пер. д. 2/1, тел. (095) 248-49-03

"Одиссея" м. Сходненская, ул. Нелидовская, д. 20/1, тел. (095) 493-98-48

Санкт-Петербург: "Саргона" м. Новочеркасская Новочеркасский пр-т, д. 47.1 тел. (812) 445 10 54

Киев: "Легенда" м. Минская ул. Богатырская, д. 2Б, тел. (044) 461 31 61



MAGIC
The Gathering



Наименование и логотип Саргона являются зарегистрированными товарными знаками компании Саргона. ©2000 Magic: The Gathering. Все права защищены. Вспомогательная и/или оригинальная продукция, выпущенная под лицензией Wizards of the Coast, Inc. ©2001 Wizards.



Краткое пособие детям по сборке домашнего компьютера из неликвидов

Стоит на столе корпусок — не низок не высок, не лежачий, не SLIM и блок питания с ним
Бежала мышка-кликушка
Тук-тук — кто в корпусочке живет?
Никого

— Буду здесь жить, корпусок сторожить, бегать во дворике, спать на коврике

Вдруг раздается снова звук: тук-тук. — Кто в корпусочке живет?

— Это я, мышка-кликушка

— А я материнская плата — отверткой поцарапана, жизнью помята, SX-25, баба ягодка опять, вся жизнь впереди — хоть сейчас под Windows NT

— Ну раз под NT — тогда проходи

Вдруг — тук-тук.

— Это я, видюшка-моргушка, Trident-256, разрешите на минуточку в ISA-слот присесть?

— Отчего же не присесть, коли место есть?

Слов пять, можешь выбирать. Только лучше вон тот с краю, он работает, а про остальные я не знаю

Вдруг — снова тук-тук

— Кто в корпусочке живет?

— Я, мышка-кликушка, я, видюшка-моргушка, я, материнская плата, малость помята, и со мною процессор — мудрый как профессор, а ты кто?

— А я мультяшка — байты растеряшка, и со мною шлейфы к винчестеру и дисководу, прекрасно работают в сухую погоду. А еще LPT-порт, GAME-порт и два COM-порта — вот такая красота

— Ну проходи, садись в ISA-слот. Лучше, конечно, вон в тот просторный, как кресло, не смотри, что он треснул. Будем жить-поживать,

байты гонять. А ты, мышка, подходи, не стесняйся, к порту COM2 подключайся

— Тук-тук-бил-бил, это я, клавиатура, пыльная дура. Трех клавиш не хватает, остальные западают. Русских букв нет, вместо Y — Z. Если меня отмыть — заработаю, может быть

— Ну подходи, втыкайся в разъем, вместе весело заживем

— Кхе-кхе, сколько лет, сколько зим! Это я, мегабайтный сим.

— Сим? Иди ты! Да ты небось битый?

— Я битый? Господь с тобой! За десять лет всего три сбоя. Устал я с дороги, протрите спиртом ноги

— Ладно, входи. Я материнская плата — как снежная лопата. Хоть и без кэша, но безумно хороша. Заходи, сынок, вон твоё кресло на 30 ног

— Тук-тук! Я монитор VGA. 640 на 480 и больше ни фига. Со мною чемодан, в нем защитный экран. Ни от кого не защищает, зато смотреть мешает. Сбежишь через час — вот и польза для глаз. Подключите меня к видюшке, будем вместе играть в моргушки

— Тук-тук — Кто к нам в дом? — Это я, CD-ROM. Односкоростной, без кнопки PLAY — не гони меня, пожалуйста. Работать не буду, это понятно — интерфейс уж очень нестандартный, но встану вместо заглушки в окошко — пользы нет, зато красивее немножко

Снова кто-то идет — тук, кто тут живет?

— Я, мышка-кликушка, я, видюшка-моргушка, я, материнская плата, ничуть не старовата, а со мною процессор — толстый, здоровый, пятивольтовый. А еще я, мультяшка — байты растеряшка, я, клавиатура — пыльная дура, и CD-ROM — вот вместе и живем. А еще сим — и фиг с ним, а еще монитор

— Монитор? А я винчестер MAX-TOR, реву как дизельный мотор. Половины цилиндров нет, остальные — bad. Но пять мегабайт осталось — не такая уж это и малость. У меня хранится все лучшее в мире — DOS, Нортон, командор и текстовый редактор F4

— Тук-тук! Я пятидюймовый дисковод фирмы "ИЗОТ" — не клади мне палец в рот. Жую дискеты, как догробница конфеты. И гордый — не читаю все подряд, у меня свой собственный формат

— А я мультяшка — байты растеряшка, проходи, дисковод, бери шлейф — вон тот, воткну его сюда, порядка роди. Будем с тобой ворковать-флиртовать, байты друг дружке пересылать

— Ага, только прежде чем ворковать, дайте мне чем-нибудь рот прополоскать — мне требуется каждый день с утра полстакана спирта для

очистки нутра. Нет, чистящую дискету мне не надо, я по-русски. В смысле залпом и без закуски

— Где спирт дают? Мы два дополнительных порта — непонятно, на черта

— Да? Ну садитесь в слот — вон тот, второй с краю. Я от него и так ничего не ожидаю.

— А я 2400 факс-модем, новенький совсем. Не гоните, Бога ради, десять лет пролежал на складе. Коннект держу железно — останавливать меня бесполезно. А бизи ловлю раньше, чем начнется, короче, скучать не придется

— Тук-тук! Здорово, братва, я AWE-32, звуковая карта знаменитая, очень крутая, но малость битая. В смысле не играю. Можно присесть с краю?

— А я принтер "Роботрон" 9 иголок — 2 сломались, 2 потерялись, 2 обломились, 2 затупились, осталась одна — правда, ржавая она. В общем, никудышная печать, зато умею бумагу рвать. Так хорошо умею рвать, что можно вместо шреддера применять

Ну что ж, друзья, полная комплектация с периферией. Пора включать по счету три — четыре. Мышко-кликушка корпус закрыла, винты закрутила и кричит в окошко

— Ну что, присядем на дорожку? Дадим торжественную клятву, ребята, от каждого — по работоспособности, каждому — по полкиловатта

Я, мышка-кликушка, я, видюшка-моргушка, я, материнская плата — посередине залпота, я, процессор — горячий как огрессор, я, мультяшка — байты растеряшка, я, клавиатура — пыльная дура, я, CD-ROM — не вырубись топором, я, сим — десять лет, десять зим, я, монитор — цветной как помидор, я, дисковод — здоровый как комод, я, факс-модем — из сорока микросхем, я, принтер "Роботрон" — реву как раненый слон, и я, винчестер — торжественно клянусь все вместе проработать еще сто лет без сбоя, не зная усталости и покоя!

Включите кнопку питания, она тут рядом. На задней панели, если смотреть внимательным взглядом, можно заметить такую штучку, под ней будет щель, и если в щель засунуть руку, то там в глубине по локоть направо будет как бы небольшая канава, и вот там чуть глубже где-то кнопка немного выше и левее. Нажми ее скорее

Бух-бах Щелк Задымился корпусок!

Искры полетели снопами, дым повалил клубами, блок питания дымит и бодро так говорит:

— Извините, братцы, тут в сети, оказывается, 220. А я ведь рассчитан на 110 — нет чтобы трансформатор повесить! Но вы не бойтесь, все шито-крыто — у меня уже сработала защита! Правда, сразу отключиться не смог — надеюсь, я там никого не пожег?

И сказка заканчивается на этом, потому что молчанье было ему ответом ■



ВОЗВРАЩАЕТСЯ НОВОЕ ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПО МОТИВАМ ЗНАМЕНИТЫХ ФИЛЬМОВ ХИЧКОК

ХИЧКОК

ПОСЛЕДНИЙ ДУБЛЬ

Таинственная красавица обращается к известному детективу Джозефу Шеману с просьбой разобраться в загадочной истории. Недалекая, но очень крупная международная корпорация и поклонник Хичкока нанимает в своем поместье фильм, но внезапно съемочная группа бесследно исчезает. Ваша задача — выяснить, что произошло на съемочном месте.

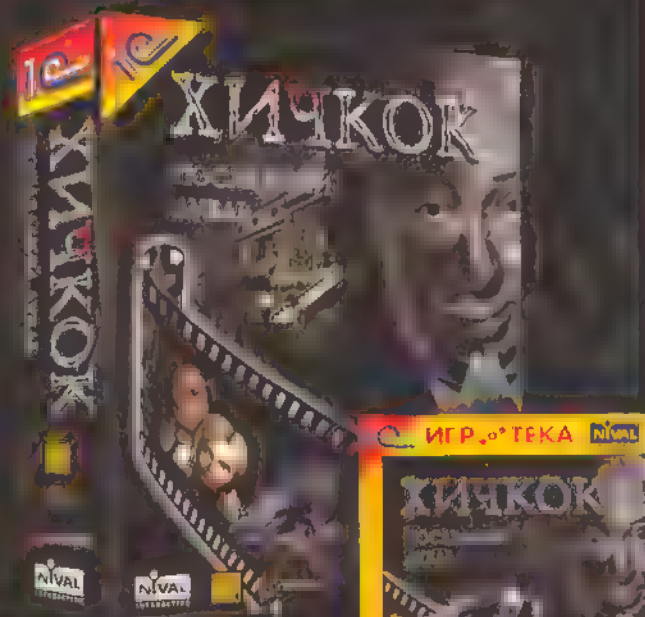
Познали ли вы Хичкока? Узнайте все о жизни и творчестве великого режиссера, чьи фильмы вдохновили на создание этой игры. Узнайте о романах Артура Хейли.

Познали ли вы Хичкока? Узнайте все о жизни и творчестве великого режиссера, чьи фильмы вдохновили на создание этой игры. Узнайте о романах Артура Хейли.

Познали ли вы Хичкока? Узнайте все о жизни и творчестве великого режиссера, чьи фильмы вдохновили на создание этой игры. Узнайте о романах Артура Хейли.

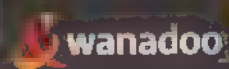
Познали ли вы Хичкока? Узнайте все о жизни и творчестве великого режиссера, чьи фильмы вдохновили на создание этой игры. Узнайте о романах Артура Хейли.

Познали ли вы Хичкока? Узнайте все о жизни и творчестве великого режиссера, чьи фильмы вдохновили на создание этой игры. Узнайте о романах Артура Хейли.



games.1c.ru
 www.nival.com

МУЛЬТИМЕЛИД



Геймер



Здравствуйте все! Весна, что следует из показаний взятого на днях языка, уже наступила. До нас — игроманцев — сия весь дошла не сразу, и, скажу вам честно, поверили в нее с ходу немногие. Я — в том числе. Но факты неумолимы. Даже после чудовищной пытки четвертым джи-форсом на свою беду забредший в редакцию читатель (вышеупомянутый "язык") упорно твердил одно и то же: Мол, "глаз даю, на Кваку забожусь, чтоб мне компа век не видать! Весна — стопудово!"

На слове "стопудово" мы таки поверили и, немного попытав бедолагу калеными винчестерами для проформы, отпустили его на все четыре стороны.

Чувствуете завязку интриги? Не зная о пришествии весны можно только при одном уникальном, единственном и, в общем-то, даже раритетном условии. Если, внимание, да! — если не выходить на улицу! А при каком условии, продолжу я мысль, физически здоровый и гормонально активный игроманец не станет выходить на улицу? Опять же — только при одном. Если он чем-то серьезно и непрерывно занят. Например, созданием новой беспрецедентной и без лишнего понта революционной апрельской версии журнала "Игромания". Ага... Судя по осуждающему взгляду Кати, в этом месте я немного проговорился. Выдал редакционную тайну. Можно сказать, с потрохами — почками, желудком и геморроидальной железой. Ибо мы действительно планируем в скором времени отправить в печать "Маньку" нового страничного формата А1. Впечатлились? Особо нервные пересчитали на метры и упали со стула? А теперь хватайтесь за свои болты и гайки, ибо постер в соответствии с общим масштабом теперь соответствует формату А0.

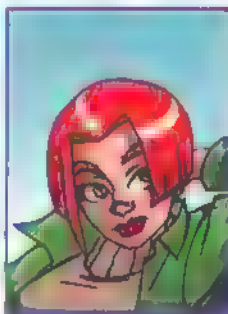
Все живы? Понимаю, что поверить тяжело — но так оно и есть. "Игромания" теперь не просто замечательный и уникальный в своем и чужом роде журнал, но и самое большое издание в мире. Для справки поясню, что А1 — это в 8 раз больше, чем то, что имеется сейчас, и в два раза больше, чем наш последний постер (он формата А2). Представляете себе? 176 страниц размером со среднего геймера, густо исписанные мелким шрифтом и истаканные красочными картинками финско-полиграфического качества. Все бесценные руководства, исходные коды утилит, коды, комиксообразные прохождения и многое, многое другое, что никак невозможно уместить на стандартные прокламации А4. Это просто праздник какой-то, а не журнал!

Конечно, не обошлось без эксцессов. Нашлись недовольные — жалкие, остальные регрессоры, не понимающие всего великолепия и широты нашего творческого, не побоюсь этого высокого слова, полета. Многие распространители наотрез отказались продавать журнал под тем дурацким предлогом, что, мол, не "влезит в газетный ларек". Другие недостойные поименного упоминания товарищи заявили: "Такая дура. Вдвоем не поднимешь." "Сами дура!" — ответим мы им и выкажем единогласное общественное порицание, ибо другие лояльные к прогрессу господа хорошие легко и с энтузиазмом восприняли нашу прогрессивную идею и даже более того — нашли ей другие экзотические и бесспорно достойные упоминания применения. К примеру, десантный корпус Московского ОМОНа постановил принять "Игроманию" в качестве штатного боевого вооружения! В случае отказа основного парашюта боец просто раскрывает свежий номер журнала, спокойно его прочитывает, а потом с помощью нашего А0-форматного постера производит мягкую, хотя и внештатную посадку. Или вот вам для вящей убедительности репортаж с последней регаты "Вокруг света 2002". Некто Василий Сергеевич Кильштейн пишет: "Бывают такие секунды, когда все решает минуты, и это может длиться часами!" Это он к тому, что именно новый формат журнала "Игромания" в неравной и напряженной

борьбе позволил ему таки вырвать очко у зарвавшихся бельгийских яхтсменов. Как демонстрирует видеосъемка, любезно присланная нам Василием Сергеевичем, в момент, когда на его быстросходном судне порвался парус, именуемый по-морскому "спинакер", находчивый моряк не растерялся, а прицепил вместо него ни больше ни меньше — а пресловутый экспериментальный номер "Игромании", который он как раз в этот момент изучал! Как вы сами догадываетесь, гран-при регаты в итоге досталось республике Уругвай, за которую, собственно, и выступал Василий Сергеевич.

Хотите еще примеров? Запросто! Спрашивайте в ларьках новую широкоформатную "Манию", читайте и присылайте нам случаи из собственной практики. Напечатаем и прославим на всю страну! Засим я беру перерыв на промочение ослепшего горла холодным пив... водой, в общем. Катя! Запивай! То есть — запевай, конечно...

Катя



Привет, дорогие читатели! Наступил дивный месяц апрель. Из-под сугробов проклюнулись подснежники, а из-под юбок — девичьи коленки. Последний факт привел к необъяснимому феномену повышенного травматизма (расходящемуся косоглазью и шишкам на лбу) среди некоторых якобы не покидающих рабочее место ни днем ни ночью сотрудников редакции.

Вообще, апрель — месяц чудес. Которые, как известно, бывают разными. Одно таков, научно-техническое, свалилось на головы нашей редакции, представьте себе, из самой Российской Академии Наук (РАН). Оказывается, постоянно вводящаяся на наших страницах полемика об искусственном интеллекте (ИИ) и офигительные светлые перспективы нашей борьбы с ним, а его — с нами, привлекла внимание сотрудников distinguished Академии.

Некоторое время тому назад наши ученые смоделировали компьютер, не уступающий американскому Deep Blue, который чуть не умясусил шахматного гения Каспарова. И было решено предложить нам испытать их новейшую разработку электронных мозгов на нейронных сетях, заменив ИИ (вниманием!) нашего Главреда. Должно быть, товарищи ученые после Чернобыля побоялись сразу ставить свой агрегат на атомную электростанцию, а вот наша редакция показалась им в самый раз. Потому как ежели в процессе эксперимента у кого и уедет крыша, то никто все равно не заметит разницы.

Коллектив редакции встретил это предложение с энтузиазмом, немедленно начав заключать пари — как долго продержатся электронные мозги, до конца первого рабочего дня или целую неделю. Главред утверждает, что не больше часа. А если не перегорит сразу, то мы ему (разуму) дадим почитать ваши письма. Тогда, по прогнозам, отпадет за 15 минут.

Правда, учитывая специфику испытаний, в агрегат собираютсястроить усиленные цепи сменных предохранителей и оборудовать соответствующей периферией — рупором под кодовым названием "матюгальник" мощностью 100 ДБ и манипулятором для редакторской линейки. Возможно, к тому времени, как этот номер пойдет на верстку, Главмонстр уже приступит к выполнению обязанностей.

Поскольку оба, и Главред, и Главмонстр, страдают манией величия, а второй обучен точно копировать литературный стиль первого, утверждается, что никто из читателей не заметит разницы. Посмотрим. Но заканчиваю тему свежих редакционных новостей, дабы с удовольствием представить вам нашу почту. Вниманию.

Письмо №1

Приветствую Тебя, о многоуважаемый Геймер. Вот типа написано в почте февральского номера: "пишите, что вам нравилось в "Мегагейме", а мы постараемся реализовать это в "Мании".

Ну вот, конечно, "Мегагейм" (из уважения к покойному буду писать название полностью) был слабым журналом по сравнению с "Манией", но вот чего не хватает "Мании", так это немного побольше и побезбашенней юмора. В "Мегагейме" не было анекдотов, зато Ящик для мусора с тремя краеведами из Кашенко был просто блеск! Такой большой, но вместе с тем ненапряжной ахинеи я нигде не читывал (если брать только игровые журналы), ну и, конечно, после прочтения такой веселой тупицны настроения прибавлялось. Жалко их, несчастных краеведов... :-). :(((

Вот я думаю, что неплохо бы было, чтобы и в "Мании" появилось немного такого... А то уж больно какой-то серьезный стал журнал, и язык авторов как-то изменился, меньше стало всяких приколов, реальных оборотов...

Ну вот вроде бы высказался. Благодарю за внимание.

Успехов в работе и большого счастья в личной жизни! (и чтобы не обвинили в плагиате :) добавлю -) "Операция Ы"

Mike Kovenant (real_sugar@rambler.ru)

Геймер

Идея хорошая. Уже отправили запрос в Кашенко. Обещали прислать лучших из лучших краеведов. Если повезет - отхватим себе парочку Македонских и одного Бен Ладена (дети времени — наполеоны нынче не в моде)

Насчет серьезности — подумаем. Серьезно подумаем. И даже, может статься, введем в редакцию веселящий газ. Чтобы веселые авторы весело писали статьи, а не менее развеселые редакторы их уморительно редактировали

А вообще — журнал у нас серьезный, и шутить на его страницах мы считаем неуместным. Более того, редакторский состав призван к оружию, и теперь даже намек на легкую иронию будет караться зверским 50% штрафом от суммы авторского гонорара. Я, к примеру, в этом месяце остался должен редакции целых сто баксов. Прощтрафился, блин... Кстати, Котэ, одолжи сто рублей до получки, а?

Ката

Геймер, публично заявляю, что я тебя знаю как облупленного! Похоже, ты думаешь, что я sei секунд из того самого желтого дома вышла. Наивно хлопая длинными ресницами, а зордню и ушами. Да если я тебя слушаю, меня туда посадить надо будет!

Хотя — о каком Кашенко может идти речь при наличии таких талантов в собственной редакции? Некоторым только дай волю — они так язык распускают, как никому "Мегагейму" в самом страшном сне и не снилось

Письмо №2

Здорова, Gamer!

Вот для меня лично самое сильное, что есть в нашей жизни, это — музыка... На мой взгляд, музыку можно слушать всю свою жизнь. я не знаю, почему это так, но



Прислал Александр Михеенко (whitebear@narcot.ru) тема письма — "Diablotania". А вот текст послания: "Хей, Геймер! Пересылаю довольно миленький рисунечек. Может, куда сгодится?"

все же... Кажется, нет ни одной игры, где не было бы музыки. Даже древние шедевры то и дело выдавали что-нибудь "музыкальное" из PC спикеров...

Ну да ладно, не люблю я всякие вступления, сразу к делу! Хотелось бы узнать, каковы музыкальные предпочтения у людей, работающих в вашем составе? Ну так что? Надеюсь, вопрос понятен.

И еще, продолжая тему о музыке и компьютерных играх. Вы не заметили, что в играх она очень стереотипна и загнана в своеобразные рамки?

Например, если это шутер, то "тяжелая", если это "гонки" или "хай-тек" леталка, то техно, если квест, то обязательно какая-нибудь спокойная, размеренная музыка играет на заднем плане... Мне кажется, это неправильно! Вы не согласны?

Попробуйте, например, поиграть в Макс Пэйна под Сиртаки, или в Кваку под Бритни Спирс. Мист, например, я проходил под Металлику, а NFS — под Джа Дивижн... Ощущения от игры резко меняются, причем в положительную сторону.

Не знаю, может, я порю чушь, просто очень спать хочется, но, надеюсь, вы поняли, к чему я клоню

Best regards, MATRAZ
(matraz@inbox.ru)

Геймер

И тебе здорова. Про музыку скажу следующее. 50% редакции (и я в том числе) слушает тяжелую металлическую музыку. Другую просто не воспринимаем. Оставшаяся половина трясет хайром под современные жанры, такие как рэп, хип-хоп, попса, брейк-бит, джангл, концептуальный арт-декаданс, хэви фолк, джаз, классика и бардовская песня

На почве музыкальных разногласий периодически случаются стычки, из которых

победителем неизменно выходит бензопила "Дружба", которую я одалживаю у соседа в обмен на акваланг и исключительно на период очередной перепалки

Насчет рамок — это ты здорово придумал! Действительно. Почему ламаки-разработчики не делают динамичные аркады, оформленные фоновым нарко-тормозным эмбиентом, и нафиг, спрашивается, прилепят к вдумчивому квесту классику, если вместо него идеально подойдет пьяный го-пак? В общем, в Кваку мы под Бритни Спирс поиграли. Набрали по минус сто фразов и наперебой помчались блявовать в туалет. На бегу исполняли сиртаки. Когда цвет лица сменился с зеленого на обычный — ярко-красный, и умение соображать более-менее здраво вернулось на свою законную головную позицию, мы дружно пришли к выводу, что ты не прав. Музыка в игре нужна для создания атмосферы. Если тебе надоели штампы, то никто не мешает отключить фон и слушать собственную подборку с компакт или харда, что, собственно, ты и делаешь. Большинству же намного более интересно послушать динамичный джангл под динамичный же экшен, испугаться от тяжелого хоррор-метал в квесте-страшилке и медленно потащиться от стилизованной готической баллады в стратегии на средневековую тему

Ката

Слушай, Матрас, ты начни перестройку с полным отказом от стереотипов с себя самого. Спать хочется? — врубай Rammstein на всю катушку и спи себе спокойно на здоровье. Децибелов не жалей — соседи, небось, тоже спать хотят. Да, если тебе кажется, что я издеваюсь, то — это правильно, ты угадал, так оно и есть

Стереотипы — что в музыке, что в прочих культурных и не очень культурных мес-



Смонтировано и впоследствии прислано постоянным читателем "Мании", прозывающимся Павел Савец.

тах — имеют тенденцию появляться, если найдено удачное решение. Соответствие "жанр игры — тип музыки" не с потолка упало. Знаешь, почему так долго процветала диско? Потому что его ритм — 100 ударов в минуту — оптимально воспроизводит ритм сердцебиения танцующих. Именно потому для экшенов хороша тяжелая музыка, "бум-бум" которой стимулирует выброс адреналина в кровь. А нафиг тебе адреналин при прохождении Миста?

Замечу напоследок, что и в рамках стереотипов таланта никто не отменял. Я до конца жизни буду помнить простенькую, на первый взгляд, мелодию к Warcraft. Запомнилась музыка к очень красивой космической стратегии Ascendancy. Очень удачна в музыкальном смысле Алиса Мак-Ги, а из последних игр — Darkened Skye. Кстати, в большинстве современных игр музыка интерактивна — оно подстраивается под действие, ускоряясь вместе с ним и оттеняя его. Мне нравится.

Письмо №2

Что ж, просили (дозвонились, правда), так получите (немедленно).

ИГРОМАНИЯ — Информационный Гид по Ресурсам Общемирового Масштаба, Абсорбирующий Новые Игровые Явления.

IGROMANIA — International Game Resource Observing and Maintaining All New Interactive Activities.

Виталий Ростовцев

Геймер

Где-то я первую русскоязычную версию уже слышал... По-моему, идея непреднамеренно позаимствована у меня же. Как сказал один афроамериканец в фильме "Карты, деньги, два ствола": "Это что, такой белый прикоп, которого я, черный, ни хрена не понимаю? Потырить у меня наркоту и продавать ее мне же?" Хотя, в прин-

ципе, вполне неплохо звучит.

А вот второй — английский вариант — действительно рулит. Супер. Будем стараться maintaining действительно all интерактивные activities.

Кэт

В любом случае, иметь дело с "игровыми явлениями" приятнее, чем с "иловыми ямами", исследовать кои нас пытались отправить в прошлом номере.

Письмо №4

Привет всей "Мании"! Сразу скажу, что, несмотря на все ваши достоинства, письмо получилось не хвалебное. Итак, начну.

Всем известно, что отличительная черта "Мании" — отнюдь не рецензии. Здесь я имею в виду не их качество (которое отпад :)), а количество. Оно и понятно. Вы стараетесь рассказывать практически обо всем, что связано с компьютером, и даже о том, что не имеет к нему практически никакого отношения (внекомпьютерные игры, например), а журнал-то не резиновый. Непонятно одно. Зачем тогда рубрику "Rulezz&Suxx: Краткие обзоры" переводить под всякую ерунду... Автор(ы) берет кучку заведомо провальных (и что еще важно отметить, в большинстве своем — отстойных) игр и начинает их хаять. При чем часть из них даже пираты не выпускают (я, например, специально некоторые искал — не нашел)! Исходя из этого, появляются сомнения в полезности рубрики. Ведь редкий чел купит игру, ничего о ней не слышав, руководствуясь только скринами на коробке и "советами" продавца. При таком раскладе я бы посоветовал вам переименовать рубрику из "Rulezz&Suxx: Краткие обзоры" в "Suxx". Как вам идея?

HelihJund (helihound@pochtamt.ru)

Геймер

Ты прав в том, что мы действительно даем информацию обо всех выходящих и находящихся в разработке играх. Однако не прав во всем остальном.

Рубрика "Кратких обзоров" отнюдь не является местом для слива всего отстоя игровой индустрии. Иначе откуда бы там, интересно, появлялись игры с рейтингами по семь-восемь-девять баллов? Наоборот цель рубрики — кратко рассказывать о тех играх, которые, по нашему мнению, в силу тех или иных причин не заслуживают полноразмерных статей. А кто их не заслуживает? Ну да — словоблатные игры, слишком специфические игры, аддоны и прочее подобное. Причем абсолютно все остальные игровые журналы радостно раскатывают статьи о подобных играх на две и больше страниц. Про каждую, имеется в виду. Кто бы знал, зачем. Это — во-первых.

А во-вторых, мы не пишем об играх, которых нет в продаже. Другое дело, что некоторые из игр могут не попасть в поле твоего зрения. Или ты полагаешь себя более всевидящим, чем целый игровой журнал? Ну — ты крут, приятель, ты неизмеримо крут... Рад за тебя. Неизмеримо и всецело.

И последнее: рубрика предназначена, с одной стороны, для того, чтобы вы не тратили время на прочтение многостраничных статей про игры, которые того не требуют или не заслуживают, и с другой стороны, были во всех отношениях в курсе, что покупать и во что играть.

И — чуть не забыл! — касаясь "редкий чел купит игру, ничего о ней не слышав". Ну а откуда, интересно, означенный "редкий чел" поймет возможность о ней, т.е. об игре, услышать? Ну то-то и оно.

Кэт

Думаю, что в интересах наших читателей получать обзоры всех выходящих игр. Например, бывает так, что игру широко рекламируют, ее все ждут, а в итоге получается ни рыба ни мясо. И в этом случае мы просто обязаны дать рецензию, иначе многие попадутся на недобросовестную рекламу. А бывает и наоборот, когда кто-нибудь прибегает в редакцию с выпученными глазами и криком: "Я такое нашел!" Смотрим — действительно "такое". Как тут не написать? В общем — по-разному бывает.

Еще пример. Скажем, хороший новаторский квест "Шизм" попал туда из-за полной неактуальности для абсолютного большинства читателей журнала — в оригинале он занимает чуть ли не десяток DVD-дисков и требует DVD же привода. В итоге он, правда, вышел в продаже у пиратов.. в дико сокращенном неигровом варианте, покупать который — тратить деньги.

Письмо №5

Здравствуй, Геймер! Пишу вам первое письмо. И вот по какому поводу: тут раз-

ные товАрисчи по твоей просьбе начали придумывать т.н. новые жанры.

Но то, что они предлагают, не жанры и, тем более, не новые! Это концепции конкретных игр. Ведь жанр — это гораздо более общее понятие. Например, в стратегиях мы управляем большим числом юнитов и занимаемся менеджментом ресурсов, в экшенах мы бегаем и сражаемся, в ролевухах занимаемся отыгрышем роли, а все игры, подражающие чему угодно, являются симуляторами и т.д. Принадлежность игры к тому или иному жанру определяется одним, двумя, изредка несколькими общими признаками.

Люди, предлагайте именно жанры, а не описывайте игру своей мечтой! И еще: игры, симулирующие даже самые необычные (для компьютерных игр) области реальной жизни (типа того, что предложил Phoenix в мартовской "Мании"), все равно остаются просто симуляторами. Симулятор ассенизатора, симулятор летающего ослика, даже симулятор собачьего дерьма, это все СИМЫ, но не новые жанры!!!

Но только критиковать и строить из себя умного нехорошо. Я предлагаю жанр, не совсем новый и не совсем игровой, но все же!!! Все мы помним текстовые квесты, все мы 137 раз слышали утопические предсказания об интерактивном кино. Так почему бы не появиться жанру интерактивных книг. Читая И.К., нельзя проиграть, выбрав неверный вариант, как в текстовом квесте, да и читать И.К. мы будем не для того, чтобы пройти, в отличие от текстовых квестов. В то же время для создания И.К. не нужно столько усилий, сколько потребуется для съемок интерактивного фильма. Нужен всего один талантливый писатель, который сможет написать увлекательную историю (не лажу), хотя и не простую, а такую, чтобы читатель мог выбирать в ключевых моментах наиболее понравившийся ему вариант (из двух-трех или более), т.е. самому решать, как поступит тот или иной персонаж. Конечно, это сложнее, чем написать неветвящуюся историю, но нет ничего невозможного, особенно если вариантов концовки будет 10-15, не больше.

В свое оправдание скажу, что если ТАКОЕ уже существует, я этого просто не знал!

3.bl. Спасибо за самый лучший в мире компакт и за мегапостер!!!

Медведь (madbotan@mail.ru)

Геймер

Во! Полностью согласен с первой частью письма. Хватит предлагать концепции — подавайте нам, наконец, жанры! А то все время приходится писать одно и то же. А насчет твоих ИК, то, по-моему, тут несколько иное получается. Это уже не игра — это таки интерактивная книжка. А идея, кстати, не нова. Почитай замечательного писателя Хорхе Луиса Борхеса. Рассказ называется "Сад расходящихся тропок".

Ката

Ну, по меньшей мере один талантливый писатель уже есть. Лет так уже несколько Гарри Гаррисон называется. А его повесть-игра из знаменитого цикла о Стальной Крысе "Теперь ты — Стальная Крыса" устроен именно так, как предлагает товарищ Медведь. Книга состоит из пронумерованных, перемешанных и сваленных в увесистую кучу 350 коротеньких эпизодов. Каждый заканчивается выбором из нескольких вариантов, и, в зависимости от вашего предпочтения, вы отправляетесь на разные странички, чтобы прочесть разные истории. Встречаются тупики, есть бои в пошаговом (точнее, полшаговом) режиме. Правда, как ни крути, финал там один — победный! Типа "и никто не уйдет обиженным".

Письмо №6

Привет, Геймер! Вот тебе пишу всякие-разные люди, что, дескать, вот — "я жанр новый придумал", а ты им в ответ — "нет, уважаемый, вы ошибаетесь" — потому что либо это неинтересно, либо не ново. И я хочу расставить все точки над "i" — в общем, сказать, что придумать новый жанр НЕВОЗМОЖНО, можно только его дополнять, придумывать новые решения задач, новые возможности игр, такие как GeoMod [Red Faction] или Bullet Time [Max Payne]. Еще игра может сочетать в себе целые жанры, например, Deus Ex, Sacrifice, и не надо говорить про какого-то директора, уволившегося со своей должности только потому, что он решил, что все уже изобретено — я слышал это сотни раз, и это другая история. Жанр игр, новый и доселе невиданный, не может появиться — так же, как и в литературе.

Подобное письмо писал некто GAP в девятом номере за 2001 года, но я копнул глубже и искренне надеюсь, что глупые предложения насчет "нового жанра" прекратятся, как и ваши нападki на них.

С уважением, rev@Ge (ravage@74.ru)

Геймер

В общем-то, на этом дискуссию о новых жанрах можно было бы финализировать. Если бы не одно "но"! Придумать революционный (в данном случае — это синоним нового) жанр мы действительно не можем. По крайней мере, ни я, ни многотысячная аудитория "Игромании" эту задачу не осилили. Но это не значит, что не сможет кто-то другой. Есть такие поразительные и нестандартно мыслящие люди... зовутся — гении. Простые и незамысловатые товарищи, способные сотворить нечто, что давно лежало на поверхности, но лежало не просто, а немного под углом. И, разумеется, остальное негениальное и ограниченное стандартными умозрительными рамками большинство под этим углом до этого смотреть просто не умело, пока ему не показали, как. Исторических примеров подобному — масса.

Второй вариант, который, вероятно, сможет привести со временем к появле-

нию нового жанра, это — технологический прогресс. Возможно, с изобретением какого-нибудь цифрового мыслеуловителя или подсознательного-ридера появится новый специфический для конкретного устройства жанр. Скажем, игра, целью которой является процесс угадывания мыслей оппонента. Или еще чего-нибудь эдакое, о чем пока можно только фантазировать.

Ката

После отеческой проповеди гениального Геймера о ждущем нас светлом будущем трудно что-нибудь добавить. Может, вы сможете?

Письмо №7

Приветствую, Геймер!!!

В своем письме (которое было опубликовано в "Почте") г-н Eletsky рассказывает про своего некоего одноклассника, который, по утверждению Eletsky, только и делает, что играет, не увлекается спортом, футболом и прочими спортивно-оздоровительными мероприятиями. Из-за чего у этого несчастного полные тройки по физкультуре и он совсем не умеет бегать, зато по всяким левым дисциплинам, вроде алгебры и информатики, у него ПЯТЬ. А вследствие того, что этот товарищ (хочу напомнить, дабы не вводить во всяческие заблуждения, что речь идет об однокласснике г-на Елетски) сутками просиживает за компьютером, ночами тусуется в Инете и мало появляется на воздухе, у него совсем белая кожа (что, кстати, бывает вовсе не от чрезмерного сидения за машиной и не от недостаточного нахождения на улице на солнышке, а просто бывает такой тип кожи, белого цвета), и из-за этого товарищ получил прозвище от своих одноклассников "Живые мощи".

Но — что я хочу сказать в защиту этого несчастного человека, которого так окрестили... Он сидит за компом, набираясь ума-разума (если, конечно, он не валяет дурака, все время играя в игрушки, чем грешу я сам). В то время как его накачанные и загорелые друзья получают пятерки по физ-ре и гоняют мяч... чтобы спустя 5, а может, и 10-15 лет работать грузчиками (ну, это, конечно, в худшем случае) на фирме, владельцем которой будет тот самый "Живые мощи", или сидеть на 2000 рублевой зарплате, в то время как этот "Живые мощи" будет сродни нынешнему Билли, который Гейтс.

Это, конечно, мое скромное мнение... Вполне возможно, что я в корне неправ...

С бесконечным уважением к всей "Мании"!!!

vasya pupkin (ingrem-mac-10@mail.ru)

Геймер

Практически без комментариев. Как говорится, в человеке все должно быть гармонично — и ум, и тело, и акваланг.

Ката

Господа. Учтите, что Билли, который Гейтс, он не просто так погулять вышел — его полное имя — Билл Гейтс Третий. А

Гейтс Второй — евонный папаша — между прочим, миллиардер. Который дал сыночку для начала на раскрутку три миллиона долларов. И легенды, как бедный, но целеустремленный и талантливый Билли на колеске воял свою первую операционную систему, стал много лет спустя рассказывать сам товарищ Гейтс. Конечно, он финансовый гений и корифей маркетинга, но не надо уж слишком слюни распускать! — нашим "Живым мощам" такие стартовые условия и во сне пригрезиться не могут.

А так — высказанное в васином письме мнение, на мой взгляд, совершенно законно: кесарю — кесарево, слесарю — слесарево.

Письмо №8

Приветствую вас, Геймер и Катя.

Я уже раз писал вам.

Высылал картинку, если помните — называлась "Так мы одеваемся, потому что мы так играем." Так вот, в этот раз — еще один прикол. Как всегда, дела происходят в нашей локалке. Сидим, перекачиваем файлы с одного компа на другой, и вот уже остается до конца закачки 45, 40, 30, 25 сек... и — бац! Смотреть картинку — файл который выслан. Вот такое может быть, если Винду долго не переустанавливать... В реале до конца, оказывается, оставалось 16 мин.

Я тут примерно подсчитал — это, наверное, лет десять качалось бы :) Нет ни-

Копирование...



CU09_01 WVS
Из 'Cure' в 'Cure'



Осталось 5113057 мин

Отмена

На пороге вечности...

чего лучше ВИНДОУС. Так как глюки и Винда — неразделимое целое. И было бы скучно без этого.

С наилучшими пожеланиями.

Александр (kobot@inbox.ru)

Катя

Да, несомненно, Винды — наиболее полезная для здоровья из всех операционных систем, когда-либо существовавших. И нервную систему она тренирует, и человеческое терпение позволяет за считанные дни выработать, и трудолюбие с упорством воспитывает, и к порядку приучает путем регулярной генеральной уборки в регистрах. А Експлорер — то самое яблочко, что от яблони (никаких намеков на ни в чем не повинный Apple) недалеко падает. Но отчего тогда те самые глюкавые

вредоносные форточки светятся на каждом компе? Скажем честно: не так они и плохи, и в общем и целом — с поставленными задачами справляются. Меня бесит одно — что в окошках, что в игрушках — это когда программа начинает, не спросив меня, произвольно курочить мой комп, переставляя драйверы, забивая регистры и делая прочие крупные и мелкие пакости. Не терплю, когда меня держат за слабую умную в пассивном залого.

Письмо №9:

В спину синьку не стреляй...

Здоровеньки були!!! Пишу я Вам с Украины.

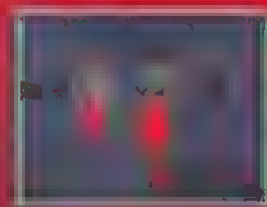
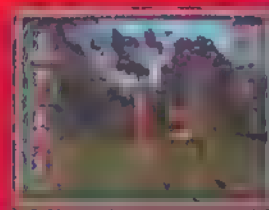
Меня тут на стишки про любимый всеми Контер-Страйк пробило. Есть как русские, так и украинские. Ловите.



...З обрізем вибігаю і шмак, шмак
Одних з першого пестрілу узалив

Русская версия
самой ожидаемой игры
Спрашивайте
в МАЕ

Меч и Магня IX



byko
www.byko.com.ua

www.mechimagnia.com.ua

3DO

■ ■ ■
Контер-Страйк я полюбляю
З калаша в ньому стріляю
Дві обійми враз всадив
Терористи знову Win

Я остався на карті один
Проти мене чувак й ще один
Мене зажали в кімнаті і ждуть
Поки я не вибіжу й мене поріжуть
Але я зібрав усі сили в кулак
З обрізом вибігаю і шмяк, шмяк
Одного з першого пострілу увалив
Вторий зі страху за ящиком зник
Багатенький був перший трупець
Підбрав я в нього гарний "Кузнець"
Купив дві гранати й пішов воювать
Останню діч свою убивать
Але контр проклятий за двер'ю сховавсь
А потім крізь вікно до мене подався
Три постріла в ногу і я вже дрожу
Остання пуля — і я вже лежу

■ ■ ■

Пуля з далеку летить
Бац у спину — контр лежить
З радістю підпригує терорист
Пуля в лоб — і цей лежить
Правильно батьки казали:
"В спину синку не стріляй",
Бо напарник того контра
За дружбана відомстить
і теророров завалить

D.J. ОТМОРОЗОК [hip-hop maniak]
aka uzer3d killer aka Роман

Геймер

Супер! Нет — правда, супер! Прочел несколько раз для всей редакции вслух. Украинский язык придает стихам какой-то собственный неповторимый колорит. Читать необычно и даже, не в обиду автору будет сказано, забавно. Знакомые вроде бы слова приобретают некий новый таинственный и колоритный смысл. Для правильного украинского выговора мы даже выписали знатного донецкого казака ВООТ-а.

На будущее предлагаю эту идею развить. Судя по письмам, приходящим в редакцию, нас читают на всей территории бывшего СНГ. Так почему бы тогда не создать собственную интернациональную подборку игровых стихов на этнических наречиях? Сразу — просьба. Если язык не очень похож на русский (татарский, к примеру, я не знаю), то творение следует снабжать переводом и высылать в виде документа MS Word вместе с соответствующими шрифтами. Самому экзотичному (слабо поэму на манси?) и колоритному (даешь калмыцкие сказки!) стихоплету лично вышлю коробку с какой-нибудь совсем новой и локализованной на русский игрой. Серьезно! И еще раз — спасибо, D.J. ОТМОРОЗОК, и слово передается нашей отныне интернационализированной Кате. Но пасаран, салям алейкум и всеобщий бурдын калым!

Ката

Коллекция стихов на этнических наречиях — это круто! "Салям алейкум", что значит — "милости просим". Может, даже чересчур круто. А потому "но пасаран", что означает "номер не пройдет". Потому как мне сразу вспомнилось проиллюстрированное жуткой желто-черной рожей письмо из одной строчки, которое как-то упало в мой почтовый ящик. Строчка была такова: "ПОЧЕМУ ВЫ ПЕРЕСТАЛИ ПРИСЫЛАТЬ ЖУРНАЛ В ИЗРАИЛЬ?" Понятно, что, до смерти испугавшись страшной морды, мы немедленно исправились. Так что если идея найдет отклик в сердцах читателей, то, открыв следующий номер журнала, вы можете (если будет шрифт)

увидеть стихи на иврите. Или на эсто-о-онском языке

А вообще, может получиться весело. Помню, иду я как-то раз по Киеву и вижу вывеску: "Оружие для самозащиты". Во, думаю, круто — специальный магазин для садомазохистов! Потом оказалось, что это оружие для самообороны. А жутковатое польское словосочетание "Склеп потравный" (такое заведение есть в Варшаве на каждом углу) означает просто "продуктовый магазин". Представляете, какой простор как для творчества, так и для восприятия оно дает использованию разных языков!

Геймер

И не забудьте заглянуть на компакт, в раздел "Инфоблок"! Там вы несомненно обнаружите несколько стихотворений, порожденных на свет читателями журнала "Игромания".

Мэя & Сета

Геймер

Простите, внимание на ссылку за номером 2. Картина Зены-Повелительницы Воинов, моющей посуду за своим нечистоплотным мужем по имени Геймер в The Sims, способна вышибить слезу даже у ярых поборников домостроя. А по ссылке 3 неожиданно обнаружилось давнишнее интервью со мной, любимым.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с

играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

Адреса страничек

1. www.zollgames.boom.ru Мой сайт посвящен "игроделанию", а точнее, тому, что смог сделать я. Также не забудьте зарегистрироваться в Zol Web. Что это? Подробнее на сайте.

2. <http://sims.luckycat.ru>. Меня зовут Люси. Мой сайт посвящен игре The Sims! Там скины и объекты, а также форум! Надеюсь, он достоин того, чтобы вы о нем написали. Это мой личный сайт, он не коммерческий!

3. <http://www.al-soft.narod.ru>. Сайт команды по разработке игр и модов AlSoft. Уже есть три фирменных карты для каунтера, и разрабатывается игра War Tactics 2. Если еще учесть, что в этой команде один человек... ;)

4. <http://funmp3.hoho.ru>. Крупнейшее в Рунете хранилище прикольных MP3-файлов (приколы, пародии и т.д.)

5. <http://djkranoll.narod.ru>. Сайт об играх, работающих под эмуляторы, а также переводы англоязычных старых игр.

6. <http://nin.dax.ru>. Самый рулезный неофициальный сайт группы Nine Inch Nails, самые классные переводы (made by Reptile). И вообще — как-то забывают о великих людях, создавших саундтрек к Quake!

Геймер

Удчного апреля всем. Не забудьте разжиться новой версией журнала и заранее готовьтесь к тому, что, возможно, следующим этапом мы откажемся от надоев-

шей уже всем финской полиграфии и начнем печататься клинописью на высококачественных бетонных блоках производства Московского строительного комбината №6 МММ... Здесь, кстати, могла бы быть ваша реклама.

Ката

Ага, и бетонная плита с постером формата А0 будет использоваться ОМОНОМ в качестве парашюта! Который автоматически разворачивается на местности, превращаясь в симпатичное надгробье. На котором тоже могла бы быть ваша реклама.

Но все-таки, Геймер, идея не нова. Это старые еврейские штучки, только у них они назывались "скрижали". Правда, с тиражом трудновато, зато — на века! А вообще, какая только дурь весной в галаву не лезет... Чего и вам желаю, дорогие товарищи! ■

Апрельский заплыв под парусом широкоформатной "Игромании" с риском для жизни осуществляли:

Ката
Геймер

Ката (kat.lyagushka@igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka@igromania.ru)

Скринтурс #04. Апрель (Первое число)

Апрельский скринтурс рождался быстро. Стрим мы как-то с Ильей "JB" Галиевым в куртке... и курики, соответственно. Я начинаю жаловаться, мол, надо на первое апреля как-то поиздеваться над читателями, да в голову ничего не приходит. Тут Джиба и выдал: а давай, говорит, редакцию отщелкаем и в Скринтурс поставим? И действительно — клевая идея. Светлой голове, как говорится, хедшот не нужен.

Так мы и поступили. Бегая с Дядей Федором по редакционным кабинетам и отлавливая случайно попавших под прицел объектива нащелкали ровным счетом 10 фотографий.

Условия слегка изменились. В разделе "Скринтурс" на компакт-диске имеются десять фотографий. Вам нужно определить, какому человеку какая картинка принадлежит. А варианты таковы:

- А) Евгений "Igroman" Исупов (издатель)
- В) Алексей "BOOT" Бутрин (ex-зам главного редактора)
- С) Святослав "Торик" Торик (зам. главного редактора)
- Д) Олег "Доктор" Полянский (редактор R&S, Deathmatch)
- Е) Федор "Дядя Федор" Усаков (редактор железного раздела)

- Ф) Юлия "Yulia" Однакова (рекламный отдел)
- Г) Дарья "Danja" Новоторцева (PR-менеджер)
- И) Виктор "Victor" Бодров (дизайн и верстка)
- Л) Илья "JB" Галиев (дизайн и верстка)
- Ж) Константин "Константин 2002" Есин (отдел распространения)

Подсказка! Некоторые лица вы имели возможность наблюдать на картинках к статьям о пейнтболе и в "Почте" номеров начала 2000 года. Плюс, конечно же, на компакт-приуроченном к пятидесятому номеру журнала. В любом случае, посмотрите внимательнее на фотографии на диске, примерно прикиньте, насколько человек может соответствовать одной из должностей, и присылайте ответы.

Присылать ответы нужно следующим образом: номер картинки + буквенный индекс человека. Например 1А, 2В, 3С и так далее. Кто угадает правильнее всех, тот получит такой вот приз от редакции: свежий номер "Мании" с подписями всех офтографированных, "Геймпостер" и суперхитовый авиасимулятор "ИЛ-2. ШТУРМОВИК" от компании 1С и Maddox Games. Призеров, как водится, будет пять штук. При-

сылать ответы следует в соответствии с условиями, прописанными в разделе "Участие в конкурсах".

И, как обычно, — удачи. Ведь выиграть может каждый, и как знать — вдруг это вы?

P.S. Автор благодарит фотоаппарат Olympus C-865 за любезно предоставленные снимки.



Составитель
"Скринтурса":
Святослав Торик

ИГРОМАНИЯ

Рыцари Мореи

**НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»**



ТЕСТ #20

СМЕШНЫЕ ИГРЫ

С первым апреля вас всех.

Сегодня я буду разыгрывать. Разыгрывать вас, разыгрывать вопросы и, конечно, разыгрывать приз (см. врезку) Мы в редакции вообще любим розыгрыши, подколки и приколы вне зависимости от числа и месяца Мы здесь шутим и на первое января, и на первое февраля, и на первое марта, и, конечно, на первое апреля На больше всего мы любим шутить, играя. Играя в смешные игры В последнее время мы пристрастились к Worms World Party. Согласитесь, воинствующие червяки — это смешно

Впрочем, не червяками едиными. Смешных, прикольных и в чем-то парадоксальных компьютерных игр навыводило с начала времен — на диск и маленький вагончик. Больше всего в этом плане отличились квестоделы (вспомнить хотя бы серию Space Quest или LucasArts'овские Maniac Mansion и Sam & Max: Hit the Road) и отдельные разработчики, специализирующиеся на юморных играх (например, Dave Perry и его Shiny Entertainment)

В общем, в данном Тесте участвуют Worms World Party, Earthworm Jim, Giants: Citizen Kabuto, MDK, "Петя и Василий Иванович спасают галактику", Duke Nukem 3D, Space Quest. Каждая из них по-своему прикольна и смешна, согласитесь

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Фаворит редакции, Worms World Party, был одной из множества серий этой стратегии аркады про червяков. Кстати, последняя часть "Червяков" станет совсем другой. Новая графика, новые эффекты, новое оружие — это да. Но концепция Worms Blast (вариант от "Акеллы" — "Червяки-подрывники") заключается в логической аркаде наподобие Bust-A-Move, этакий тетрис наоборот (надо стрелять из пушки шариками в потолок "стакана", укладывая по три шарика одного цвета в линию). Вот такая детсковатая неожиданность предстает нам весной. Ну а что касается вопроса — как называется одна из серий Worms?

- A. Worms Reinforcements
- B. Worms Renegade
- B. Worms Rainbow 6
- Г. Worms Red

Вопрос второй

Earthworm Jim — это, знаете ли, классика смешных аркад от Дейва Перри. Фирменная графика, юмор (а в некоторых случаях — отличные пародии), положительные и отрицательные герои, парадоксальные сюжетные повороты. Игра сначала вышла на приставках, потом на PC, потом была вторая часть, был Earthworm Jim 3D. Вопрос будет

касаться злодея, который противостоит нашему героическому червяку. Что это за нехорошее такое?

- A. Корова
- Б. Ворон
- В. Козел
- Г. Золотая рыбка

Вопрос третий

Одна из лучших игр позапрошлого года, вошедшая в наш Топ 2000, Giants: Citizen Kabuto стала самой неоднозначной стратегией. Три разных расы из одной игры сделали три. Стильная графика, стильный юмор, стильный геймплей — получилась стильная игра. И действительно, только такую игру могли создать ученики Дейва Перри, компания

- A. Westwood
- Б. Black Isle
- В. Planetmoon Studios
- Г. NovaLogic

Вопрос четвертый

И еще одна игра, непосредственно касающаяся Дейва Перри. В те времена, когда моя "четверка" (486) доживала последние деньки, вышла игра MDK. Она требовала нечто не ниже Пентиума-133 и упорно отказывалась идти меньше, чем на 16 мегабайтах оперативки (виндовская эмуляция памяти не помогала). Сюжет вам всем прекрасно известен: помощник некоего Дока, аспирант Курт при помощи пса Макса спасает мир. Ну так вот, собственно, меня интересует год выхода этой игры. Напомню еще раз: "четверка" еще котиrowались, но со скрипом, а в моде были пентиумы

- A. 1991, одновременно с Wolfenstein 3D
- Б. 1993, одновременно с Mortal Kombat
- В. 1995, одновременно с Tomb Raider
- Г. 1997, одновременно с Carmageddon

Вопрос пятый

Первый русский Первый юмористический. Первый квест Широко разрекламированный "Петя и Василий Иванович спасают галактику", созданный группой разработчиков S.K.I.F. и изданный компанией "Бука". Три тяжеловесных компакт-диска, по одному на каждый эпизод. Хохмы, местами непристойные Диалоги, местами пародийные. И неповторимая лубочная графика. Тогда это было круто. С тех пор навыводило много чего — и квестов, и не квестов. Была вторая часть ПИВИЧ — "Судный день". Было и третье, совсем недавно. Называется она:

- A. Петя и Василий. Возвращение России
- Б. Петя и Василий. Возвращение Америки
- В. Петя и Василий. Возвращение Аляски
- Г. Петя и Василий. Возвращение Чукотки

Вопрос шестой

It's time to kick ass and chew bubble gum! Так говорил... нет, не Заратустра, так говорил Дюк Ньюком, великий и непобедимый блондин-с-пистолетом. А также с автоматом, лютантом, базуккой, замораживалкой, микроволновой пушкой, уменьшителем и так далее. Кстати, на слухам, Duke Nukem Forever, следующая часть 3D-серии, была задумана еще до выхода Duke Nukem 3D, но что-то им помешало. Впрочем, ладно. Я от вас потребую вот чего: назовите мне дей-

ствие, которое производил Дюк, если по-дойти к стриптизерше и нажать кнопку Use

A. Злобно хохоча, Дюк расстреливал девушку из пулемета

Б. Радостно ухмыляясь, Дюк хватал девушку на руки и нес ее до ближайшей постели

В. Заранее предвкушая, Дюк бросал девушке несколько баксов

Г. Просто и бесплатно лапал ее за все части тела

Вопрос седьмой

Ну и что касается квестов от Sierra — не могу не уважить старушку Иток, Space Quest. Роджер Вилко, послуживший прототипом русской игры-пародии "Иван Ложкин" (древняя как мир, игра не детски глючила и шла только под DOS). Между прочим, на днях, просматривая обновленную версию старенького фильма "Через тернии к звездам", обнаружил там забавную вещь: главного героя, выпускника космической академии, направляют на корабль-мусорщик. Ничего не напоминает? Вот-вот, начало Space Quest 5, если не ошибаюсь. Ну и, собственно, вопрос: сколько серий Space Quest вышло к данному моменту (ходят слухи, что готовится еще одна, но это слухи, а расчет их не берем)?

- A. 5
- Б. 6
- В. 7

Г. Роджер Вилко — это не Space Quest, это Hero Quest!

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах"

Подготовил **Святослав Торик**

(torick@igromania.ru).

Под редакцией **Геймера**

(gamer.sebaka.igromania.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД



1 апреля — это вам не день Святого Валентина. Это день шуток, розыгрышей и, местами, тулого юмора. Именно последнее в критических дозах вам предлагает игра "Тупые пришельцы", с небольшим опозданием локализованная компанией "Нивал". Пятнадцать олинов, свалившихся на Землю, должны спастись от злобного профессора Сахарина и выяснить, как же им добраться до дому, до хаты. Утверждается следующее: "безумное количество стилизованной под мультфильмы графики и великолепных классических анимаций, 500 игровых сцен, составляющих абсурдную Вселенную, 20 часов игрового времени — о, значит, почти сутки здорового искреннего смеха!" И еще раз с первым апреля вас, друзья!

POOL OF RADIANCE

FORGOTTEN REALMS



© Ubi Soft, Inc. Все права защищены. DUNGEONS & DRAGONS, POOL OF RADIANCE, Forgotten Realms, Wizards of the Coast являются зарегистрированными товарными знаками Ubi Soft, Inc. в США и других странах. Wizards of the Coast, Inc. (дочерняя компания Hasbro, Inc.) POOL OF RADIANCE является товарным знаком Wizards of the Coast, Inc. Ubi Soft представляет, а также Ubi Soft и компания 1С являются зарегистрированными товарными знаками Ubi Soft, Inc. Все прочие товарные знаки и названия являются собственностью их владельцев. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Ubi Soft, Inc., 2001. Перевод на русский язык ООО «Лига РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры POOL OF RADIANCE в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №02/2002

Скринтурс №02. Февраль

Скринтурс — это всегда либо подвох, либо подсказка. На этот раз была подсказка. Призом, как вы помните, была заявлена игра Empire Earth. И в Скринтурсе №02 как раз была картинка из Empire Earth. Полагаю, многие сочли это добрым знаком и вы следили за правильными ответами по известным адресам. Что касается ошибок, то встречались лишь редкие индивидуумы, путавшие Jekyll & Hyde с Anachronox. В остальном — полный порядок.

Правильные ответы

1. Throne of Darkness
2. Aliens versus Predator 2
3. Tom Clancy's Ghost Recon
4. Empire Earth
5. Alone in the Dark (4): New Nightmare
6. Civilization 3
7. Commandos 2
8. Red Alert 2: Yuri's Revenge
9. Jekyll & Hyde

А вот и победители, заслуженно получающие по коробке с игрой EMPIRE EARTH!

Победители

1. Александр Софронов, г. Пушкино
2. Антон Гадалин, г. Тюмень
3. Сергей Галоненко, sergeymalcovc@fromru.com
4. Нехто Crystalrock, crystalrock@yandex.ru
5. Лариса Орехова, kabalwins@mail.ru

Тест №18.

Полет Валькирий

Вот и окончился самый трудный для меня тест. Дело в том, что я слегка недолюбливаю всякого рода симуляторы, полагая, что вживую все эти аппараты гонять гораздо интереснее. Впрочем, есть люди, которые считают, что это не так, и весьма досконально разбираются в предмете. Именно они и стали призерами в Тесте №18.

Для тех, кто так и не выяснил правильный ответ на шестой вопрос, провожу небольшой ликбез: создатели игры решили не повторять чужих достижений и просто-напрос-

то выдумали Русско-Украинскую войну, время которой и происходит действие игры "Фланкер 2.0".

А вообще, путались в основном в вопросах про "Нивал" и Медокса. Один участник даже предположил, что "Ил-2" появился на свет благодаря Барышникову и Кузьмину. Уж не знаю, какую конечность приложил Кранк к этому хитовому авиасимулятору, а вот Николай Барышников, работающий в издательской компании "1С", вполне причастен. Ведь именно он в свое время повел меня в кабинет Олега Медокса смотреть на летающее чудо российского игростроительства.

Да, был еще один подвох в последнем вопросе, а B-17: Flying Fortress 2. Там было два правильных ответа: про экипаж из десяти человек и отсутствия мультиплеера. А вот теперь настала пора подвести итоги.

Правильные ответы

1. В, 2. А, 3. Г, 4. Б, 5. Б, 6. Г, 7. Б/Г

Победители

1. Иван Юрьевич Рожнев (естественно), г. Пушкино
2. Павел aka Jupiter, Челябинск
3. Сергей Жуков, Беларусь, г. Минск
4. Евгений Карабуг, Башкортостан, г. Уфа
5. Александр Карасев, demsar@mail.ru

Все вышеуказанные товарищи получают по игре "КОМАНЧ 4". Признаюсь честно: это нечто. Вертолетный аркадный симулятор. Переключаемся на вид от первого лица, получаем старый добрый Comanche 1/2/3. Ставим вид от третьего лица, играем в не менее старый и добрый Jungle Strike. Вот такую многозначную игру получают победители!

"Забытый" конкурс по "СамоГонкам"

Конкурс по "СамоГонкам" был в двенадцатом номере, но итоги мы подводим не месяц другой назад, а только сейчас, так как все это время ждали, ждали, ждали и еще раз — ЖДАЛИ, что все же придет правильный ответ. Хотя один.

Напоминаем конкурс был объявлен в обзор игры — в специальной врезке, а вопро-

сы к нему составлял лично

Андрей "Кранк" Кузьмин

патриарх всея K-D LAB

Вопросы были до крайности

просты, а ответы к ним — еще проще. Всего только

и требовалось, что вычислить

правильный вариант... И тем обиднее, что

правильный вариант не прислал никто! И это из

нескольких десятков участников. Плохо, товарищи,

очень плохо. Сразу видно, что не покупаете

вы наших слонов, не следите за отечественными проектами.

Призы три коробки с "СамоГонками" — теперь перекочуют в другой конкурс.

В какой — пока не скажем, потому что сами не знаем. Но что-нибудь придумаем, не сомневайтесь.

А правильные ответы — вот они:

1. Сколько наездников в СамоГонках имеют верхние конечности?

б) Только один наездник имеет одну-единственную руку. Это дизайнерская находка.

2. Какая технология первоначально планировалась для игры?

с) Воксальный движок с софтверным рендером и пиксельными разливочными жидкостями.

3. Какое заклинание исключено из онлайн-версии СамоГонки?

а) Ловушка-Телепорт, за то что делает жуткую гадость. За это могут дать в морду при встрече.

Над подведением итогов...

Над подведением итогов работали Святослав Торик, Геймер и Олег Полянский. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: Денис Давыдов, Святослав Торик и Алексей Бутрин. Осуществление выдачи призов: Святослав Торик (torick@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены компаниями "1С", Snowball, "Софт Клуб" и журналом "Игромания".

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно:

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1 А, 2-Г, 3-В. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russ on Davyoff's Gombit. Пять Турнирных Задач требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения этой.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие ящики.

3. Присылать письма с ответами можно

как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г. Москва, Люблинская улица, д. 104. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для Теста, SCREENTJRS@IGROMANIA.RU для Скринтурса, MTG@IGROMANIA.RU для "Пяти турнирных задач".

ВНИМАНИЕ! Мы не принимаем электронные письма с домена @hacker.ru по той простой причине, что туда не отсылаются письма.

4. Ответы и победители фиксируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №04, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №06.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал

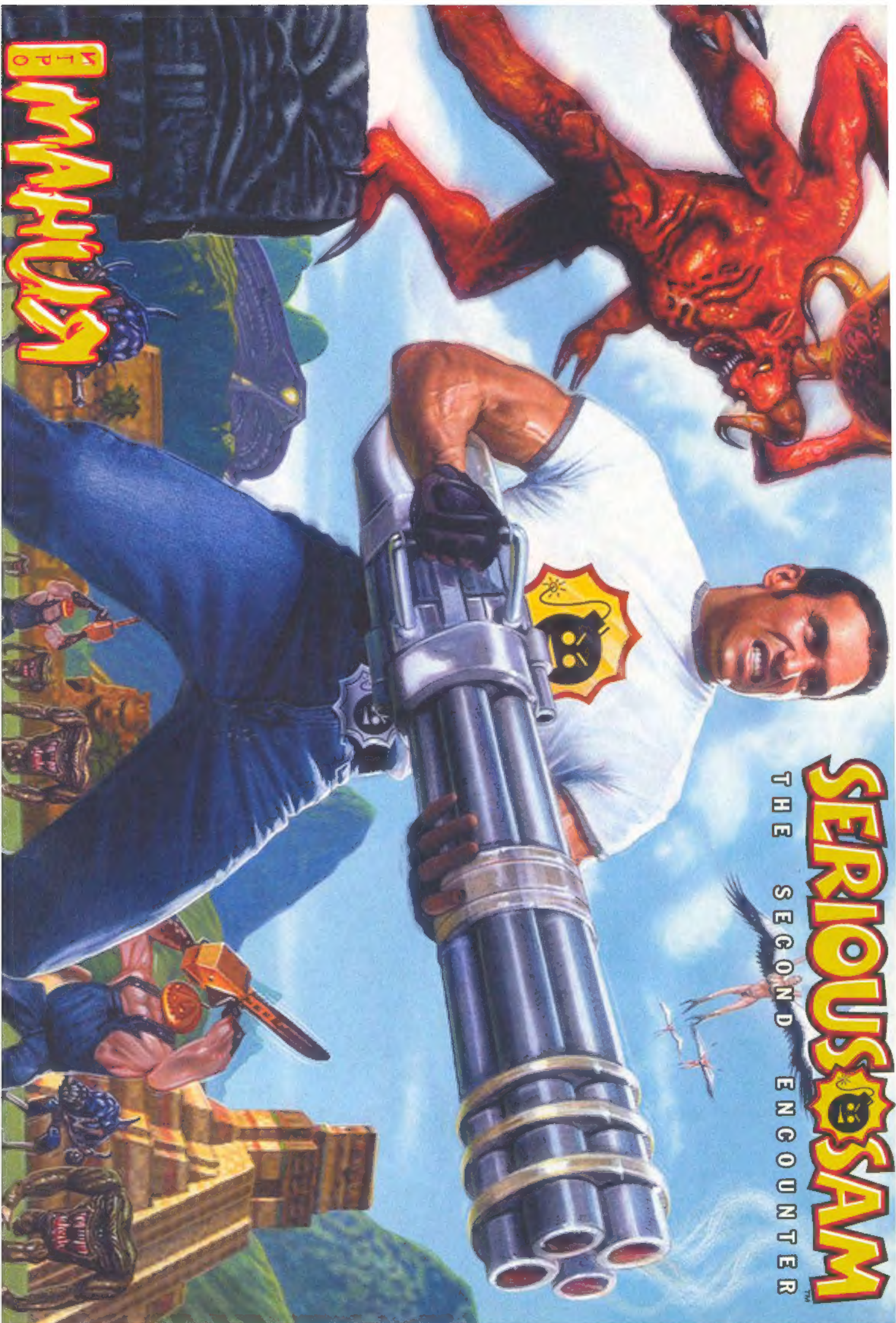
"принадлежит". То есть ответы на апрельские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 30.04. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. К дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронной torick@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы утратили ваш адрес, или вы его неточно указали.

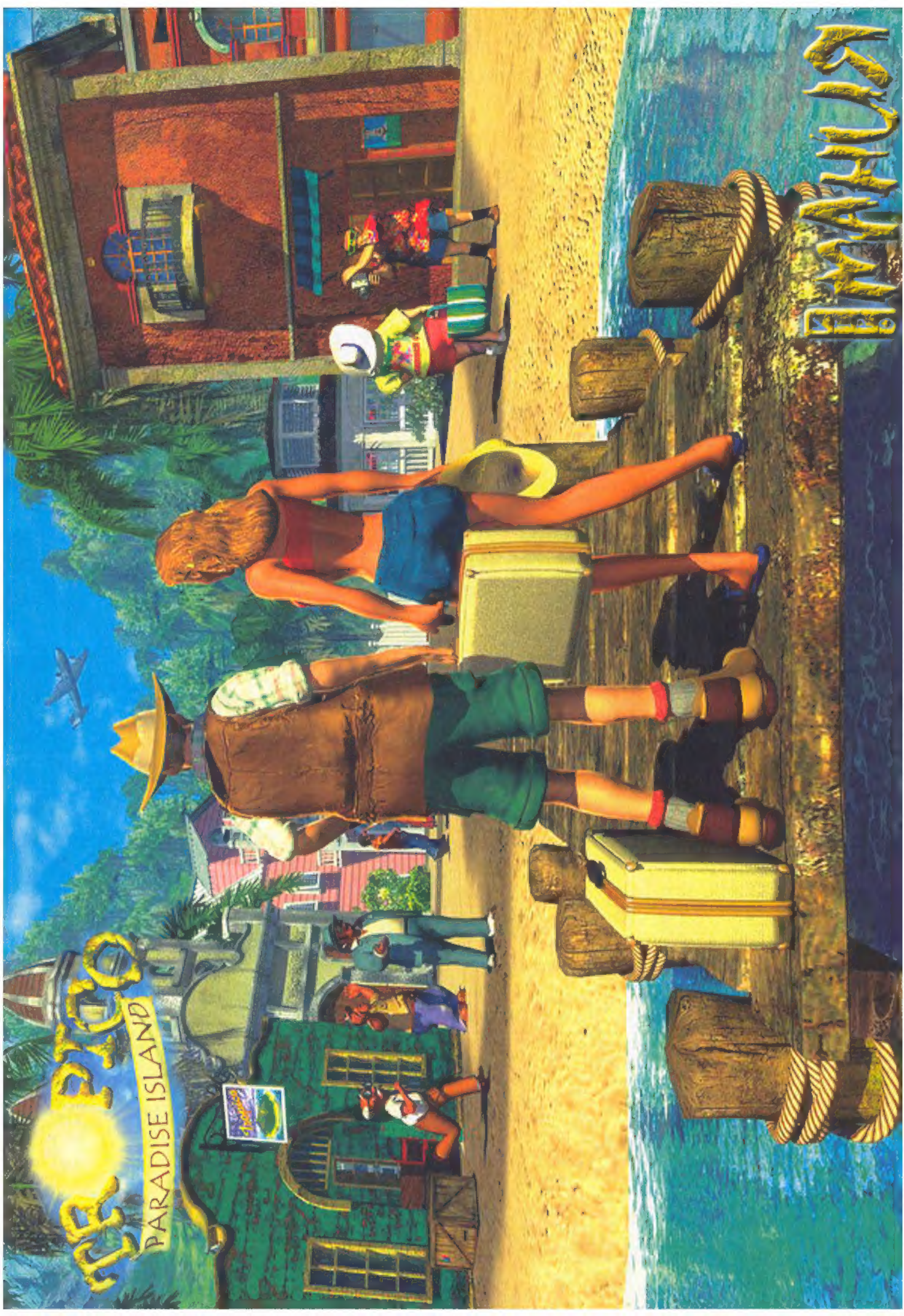
С уважением, редакция "Мании"

SERIOUS SAM

THE SECOND ENCOUNTER



THE
MAHUS



Джаз и Фауст

Джаз – расчетливый и хитрый контрабандист.

Фауст – мечтательный и романтический капитан парусника.

Оба путешествуют по таинственному и опасному миру древнего востока в поисках несметных сокровищ забытого шейха. Кто из них преодолет все преграды и добьется успеха? Все зависит только от вас...

Джаз и Фауст это:

- Захватывающий детективный сюжет
- Увлекательный интерактивный мир
- 90 сцен, 59 полностью трехмерных персонажей
- 2 главных героя – 2 варианта прохождения
- Красочные трехмерные спецэффекты

1C:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1С:Мультимедиа» обращайтесь
в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

SERIOUS SAM

КРУТОЙ СЭМ: ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Русский перевод
под редакцией
ст.о/у Goblina



Croteam, эмблема Croteam, Serious Sam и эмблема Serious Sam являются товарными знаками Croteam, Ltd. GOGames и эмблема GOGames являются товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. © Take 2 Interactive Software, 2002. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2002. © Перевод на русский язык ООО «Легус.РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры Serious Sam в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- | | | | | |
|--|---|---|---|---|
| <p>Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влд. 17,
«А2000»;
4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2,
«Портал-2000»;
Зеленоград, корп. 1106Е;
«Смоляная, 24-а»;
Б.Ордынка, 19, стр. 2;
Кузнецкий пр-кт, д. 4/2, «Вобис на
Кузнецком»;
Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на
Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на
Первомайской»;
Королевская ул., д. 15, ТЦ
«Электронный рай», пав. 1Д15, «Вобис на
Правской»;
Компьютерный выставочный центр
«Савеловский» пав. Б21, «Вобис на
Савеловском»;
Сретенка ул., д. 26/2/1, Давид переул.,
«Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на
Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Рословская ул. 27, «Дом книги в
Сokolniki»;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Ленинский проспект д. 62/1,
«Кинолабиринт»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ,
«Большая энергия»;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ Б27;
Иваня Франко, 38, корп. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом
Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28,
«Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание
«Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 17/1, «Мульти»;</p> | <p>Королевское шоссе, д.20, стр.1,
«Книжный магазин Ангелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин
«Мысль»;
«Университет», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д.71,
«Премьер Диван»;
Торговый Дом «Басманный дворик», «
Премьер Диван»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5,
«Премьер Диван»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер
Диван»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16,
«Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул., д. 17,
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр
Планета»;
Савеловский ВКЦ Б13;
Компьютерный центр «Буденовский»
пав. д.14, Б21;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16,
«Перекресток»;
Ленинский проспект, 89,
Зеленоград, корп. 430, стр. 1
Алматы
ул. Ленина, 25;
Астрахань
ул. Саушкина, 43, оф. 221;
ул. Саушкина, 51;
ул. Саушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»;
Балашиха
ул. Дегтярева, 7
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рамазанова, 3, «Сплас XXI-век»;
ул. Псковская, 1В
Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140, маг. «Академичка»</p> | <p>Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Кануникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
Ул.Полная, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Екатеринбург
пр. Ленина, 15-2
Железнодорожный
рынок, контейнер 71;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Иошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Казань
ул. Баумана, 68
Калининград
пл. Победы, 4,
торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Торецковская, 13
Киров</p> | <p>ул. Московская, 12
Красногорск
станция Павшино
Краснодар
ул. Старобульварная, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чокеев, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангелас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-а, «Электрон»
Лысье
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Россия», мкр. 2, д. 23
Нижегород
ул. Куватовая, 17П
Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Горьковского, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для
бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»
Новосибирск
ул.Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Новосибирск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УДС-121
Оренбург</p> | <p>ул. Володарского, 20
Павла
пр. Салае, 5, маг. «Матрикс»;
пр. Просвещения, 36/141,
маг. «MailCom»;
Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Dial»;
ул. Кузнецова, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Рязань
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривидиса 39, т/ц «B39» SIA «636»;
ул. Кр. Валдемарс, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOOLE» SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гандальфа»
Самара
ул. Мичуринская, 15,
ТЦ «Азарт», секция «АПС», 2 эт.
С-Петербург
Литовский пр-т, 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Кузнеческая, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
ул. Рубинштейна, 23,
Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стеня, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66,
«Компьютерный Мир»;
пр. Салае, 5, маг. «Матрикс»;
пр. Просвещения, 36/141,
маг. «MailCom»;
ул. Народный, 16, маг. «MailCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MailCom»;
Левашовский пр., 12,
Литовский, 73;
Литовский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 1496
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Томск
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смк»
ул. Ленинская, 95
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»;
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Шахматова, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фразевское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихонова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.dobroglu</p> |
|--|---|---|---|---|

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Долгого» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Маслякова, 7; «Электроника» ул. Бронская, 12; «Электроника» ул. Солонки, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Чернышевская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электронический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новосинская ул., 36
Юниверс Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формозов ул. Генерала Велюва, 4; ул. Шаболова, 51/21; ул. Профсоюзная, 93, корп.1; Академический, дом 57
Великий Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петрова, 2; ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 6/1; ГУМ; Бол. Чернышевская д.1; Измайловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «Искусство» ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Череметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус» Волгоградский пр., д. 133;